N°10 - Mars 2000

«Worms Armageddon, le jeu qui vous fera voir la vie en ver !»

Dreamzone

N°10

Mensuel - Mars 2000

CODE : VERONICA
Sang-sationnel !

DEAD OR ALIVE 2
Un concurrent de taille pour Soul Calibur ?

DOSSIER
Y a-t-il un jeu de course pour sauver la Dreamcast ?

ET TOUTE L'ACTUALITÉ NEOGEO POCKET, ARCADE ET PC

Canada 10,95 $ Belgique 230 Fb, Suisse 9,5 Fs, Martinique-Guadeloupe-Guyane 32 F

L 9578 - 10 - 35,00 F

Exclusivement réservé aux passionnés de jeux vidéo

SOMMAIRE

Courrier P4

News P8

Dossier P49

Jeux prévus P56

Work in progress P58

Tests P71

Tips P108

Internet P110

Le coin du pécé P112

Neo Geo Pocket P118

Arcade P120

Cinéma P126

DVD P128

Les joies du pécé bogué équipé dévédérom

Comme nous le faisait remarquer, si justement, un certain scientifique pas con du tout : rien ne se crée, rien ne se perd, mais tout se transforme. Eh bien, c'est exactement ce qui arrive à votre mag' préféré. Chaque mois, désormais, en plus de l'actualité Dreamcast, NeoGeo Pocket et arcade, nous traiterons des derniers jeux PC sortis ou à venir. Alors, bien évidemment, les plus fanatiques vont s'empresser de crier au sacrilège. Mais ne nous emportons pas trop vite car ce serait oublier qu'une Dreamcast, c'est un peu comme un petit PC : une électronique identique, un système d'exploitation made in Microsoft, un modem, et peut-être bientôt un beau clavier tout neuf et un lecteur zip pour surfer encore plus librement sur le "ouaibe". Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si les adaptations de jeux PC se font de plus en plus nombreuses. Une bonne partie d'entre vous est d'ailleurs équipée en matériel dernier cri à base de Pentium xxx MHz "bug inside", carte "troidé" et centaines de mégas de RAM à ne plus savoir qu'en faire. On a les noms à la rédac', alors ne faites pas les innocents, hein ? Donc voilà, 'faudra faire avec ! Et puis vous n'allez quand même pas priver notre pauvre El Tuco de la possibilité d'inventer de nouveaux bugs ? Lui qui tente désespérément de nous faire croire que la console ne résistera pas à celui de l'an 2001 !? Et comme je dis toujours : plus on est de fous, moins y'a de riz, mais qu'est-ce qu'on se marre ! Allez, sans rancune.

Vincent Maulon

Groupe fjm Publications
3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.40.64.06.60
Fax : 01.40.64.06.59

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur financier administratif et de la publication
Jean-Marc CHEMLA
Directeur commercial
Laurent AMAR
Rédacteur en chef
Vincent MAULON

Rédacteurs
Alexandre FAURE, Sebastien LEMEE, Cédric MELON, Hervé BONNOT, Antoine Maillet et Sno
1er maquettiste junior
Sayaphone SITHIMOUNGKOUN
Réalisation P.A.O
Franck CHEMLA, Saxo, Hervé PECOME, Thierry MALPELI,et Hervé BALÉDENT
Correcteur
Patrick SALMON

Illustration
William RAVIN

Impression
MAGNUM (77)
Distribution
MLP
ISSN
En cours

COURRIER

Vos missives furent une fois de plus fort nombreuses et le choix des plus difficiles. Une chose est certaine, vous continuez encore à vous inquiéter pour l'avenir de la Dreamcast. Pourtant, en lisant attentivement le dernier Dreamzone, vous comprendrez que la dernière console de Sega est en bonne position pour résister à l'hypothétique hégémonie de la PlayStation 2. Bon, d'accord, un grand nombre de jeux accusent un retard insupportable et on peut s'interroger quant à l'intérêt du modem sur les Dreamcast européennes. Mais tout cela ne doit pas nous faire oublier l'extrême qualité des prochains titres de la dernière bécane de Sega. Entre Ecco the Dolphin, Sega GT, Daytona USA 2, SNK Vs. Capcom, Dead or Alive 2 et Grandia 2 (pour ne citer que ceux-là !), je crois que vous en aurez pour votre argent. Et les surprises seront sûrement nombreuses cette année avec l'annonce des prochains jeux Namco où les suites des meilleurs jeux Saturn (Burning Rangers 2, Nights 2...). Enfin, c'est à vous de voir !

Neo Alex

Salut à toi, Ô Neo Alex !

Je vous félicite pour la nouvelle présentation de Dreamzone, les tests sont plus clairs, mais les news font presque rétro ! Toujours au chapitre des reproches : la rubrique Tips est beaucoup trop petite ! Tu vas sûrement me rétorquer : «notre programmation étant pour l'instant cantonnée à 150 pages réservées aux tests et aux news, nous...». Mais tu oublies ces salop... de chiotte de m... de rubriques DVD, Ciné TV et Neo Geo Pocket.

Je tiens d'abord à te signaler que Dreamzone fait 132 pages, et non 150 (arrête de rêver, on ne peut pas faire mieux !). Ensuite, j'ai le regret de te dire que je déteste les Tips, pour moi, c'est cette rubrique qui est à chier (et vous me pardonnerez l'expression). Je ne m'intéresse personnellement qu'aux tips du genre sang rouge dans House of the Dead 2 ou nouveaux costumes dans Zombie Revenge, le reste est indigne d'un vrai joueur (ou alors, achète un Action Replay. Là, tu en auras pour ton argent !). Enfin, il se trouve que nous aimons les rubriques que tu incrimines si injustement pour des raisons que nous avons déjà évoquées dans de précédents numéros de Dreamzone.

Après cette longue liste de congratulations, je passe aux questions :

1- Quand sort Shenmue en France ?

Avec beaucoup de chance (et un maximum de prières !), ce nouveau bijou de Yu Suzuki devrait débarquer en France pour la rentrée. Sinon, il faudra sûrement patienter jusqu'à Noël.

2- Idem pour Dead or Alive 2 et Rainbow Six ?

Bien que Rainbow Six ne donne plus de nouvelles, on pense qu'il sortira avant les grandes vacances. Pour Dead or Alive 2, les nouvelles sont meilleures puisque cette bombe est enfin prête à être lancée vers le milieu du mois de mars (au Japon, of course !).

3- Combien de Dreamcast ont été vendues dans le monde à ce jour ?

Est-ce que tu ne nous prendrais pas pour l'agence mondiale de recensement ?

4- Une suite de Panzer Dragoon RPG est-elle prévue sur Dreamcast ?

Oui, et non ! En fait, il ne devrait pas y avoir de nouveau Panzer Dragoon sur Dreamcast (l'équipe de développement ayant été dissoute par Sega Japon). Par contre, un grand nombre de programmeurs ayant travaillé sur panzer Dragoon RPG s'activent actuellement sur le fabuleux Eternal Arcadia.

5- J'ai acheté Trickstyle d'après vos conseils et c'est une bombe ! Par contre, vous parliez d'un éditeur de tracé, mais il est absent des modes de jeu. Est-ce normal ?

Nous sommes ravis que tu apprécies autant Trickstyle dont nous nous étions fait les défenseurs à l'époque où tous les magazines le descendaient injustement. Pour ce qui concerne l'éditeur de tracé, disons qu'Acclaim nous avait promis sa présence dans la version commerciale. Ce ne fut pas le cas, et nous le regrettons.

6- La Dreamcast va-t-elle tenir le coup face à la PlayStation 2 ?

Mais oui, sans aucun problème !

Longue vie à Dreamzone (et mes amitiés à Mme Neo)

Skymaster

Longue vie à toi (Mme Neo te remercie de ta gentillesse !) et continue à t'éclater sur ta Dreamcast !

Le coup de gueule du mois

Je transmets un grand bonjour à toute la rédaction de cet excellent magazine qu'est Dreamzone. Pas de pseudo pour moi, je suis trop vieux pour ça (+ de 30 ans). J'envoie ce courrier pour passer un message, une info (un scoop quoi !) à Sega France. On annonce la sortie probable d'une PlayStation 2 courant 2000 !!! Nintendo projetterait la fabrication d'une console nouvelle génération !!! Non, c'est pas vrai, si c'est vrai !!! Et pendant ce temps, les jeux Dreamcast tardent à sortir; pire, les développeurs font des conversions d'anciens titres sortis sur de vieilles consoles. Voilà qui ne motive pas à l'achat d'une machine comme la dernière de Sega. Bref, les supertitres, les bombes (à retardement) devraient être dispo dès maintenant, et non pas à la fin de l'année 2000, où le raz-de-marée Sony risque de faire mal.

Je n'ai pas d'actions chez Sega, non, j'ai juste une console Dreamcast dans mon salon et je souhaite qu'elle vive longtemps. Pour cela, SVP Monsieur Sega, des jeux maintenant, des exclusivités tout de suite, du rêve quoi !

Allez, c'est la nouvelle année, souhaitons qu'elle soit bonne pour tout le monde, et surtout pour les joueurs de salon que nous sommes tous...

A bientôt pour un autre coup de gueule !

Monsieur Saintignan Philippe

Enfin publié !

Salut à toute l'équipe de Dreamzone, et merci pour toutes les excellentes informations que vous nous donnez. Je vous suis depuis le premier numéro, et cela fait plusieurs fois que je vous écris sans obtenir de réponse. J'espère que cette fois-ci sera la bonne. Je tiens à vous dire que votre mag est le meilleur et qu'il le restera **(merci à toi !)**.

Passons aux questions :

1- Est-il possible de voir un jour Colin MacRae Rally ou bien Toca Touring Car sur notre tendre et adorable console ?

Oh, mais je vois que tu es un fan de Codemasters ! Tu en as de la chance, puisque cette société si chère à ton coeur a prévu de développer des jeux sur Dreamcast. Alors, pourquoi pas un Colin MacRae Rally 3 ou un Toca Touring Car 3 ?

2- Existe-t-il des codes pour Crazy Taxi ? S'il y en a, pouvez-vous me les donner car je compte bien l'acheter ?

Tu ne crois pas qu'il faudrait déjà que tu l'essayes avant de commencer à chercher des codes (tu es un joueur ou un tricheur ?). Sinon, il y a de fortes chances que tu trouves ce que tu cherches dans la prochaine rubrique Tips de notre brave Seba.

3- Quel est le meilleur jeu de football actuellement ?

En fait, d'après Vincent (tu connais sa gentillesse proverbiale !), il vaut mieux que tu attendes la fin de l'année 2001 pour acheter le nouvel International Superstar Soccer. Non, je plaisante (enfin presque) ! Disons simplement qu'UEFA Striker et World Wide Soccer 2000 sont de grosses daubes et que Virtua Striker 2 est bien loin de faire l'unanimité.

4- Namco compte-t-il développer des jeux aussi beaux et aussi forts que Soul Calibur sur Dreamcast ?

Plusieurs jeux ont été annoncés par Namco, mais aucun titre n'a filtré.

Merci et bon courage.

Emmanuel, d'Amiens.

Besoin d'un dico ?

L.O. ça va **(heu, non, moi c'est Neo Alex !)** ? Du moins j'espère.
J'ai deux-trois questions qui m'intriguent et m'empêchent de dormir le jour (bien oui, la nuit, je joue à Soul Calibur et Worms Armageddon).

Voilà un lecteur tout ce qu'il y a de plus normal (vous avez vu, je suis gentil aujourd'hui)...

1- Pourquoi avoir mis 18 à Street Fighter III et 18 à D2 ou Bio Hazzard 2, alors que ces deux jeux réunis ne valent pas la beauté du jeu de mandales (du moins sur vos photos) ?

Là, je suppose que tu parles de la note graphique. Alors, la première chose à comprendre, c'est que le graphisme est une donnée subjective (comme la beauté) et que chaque testeur a ses préférences. Ensuite, si j'apprécie de trouver un lecteur qui aime la 2D comme moi, j'avoue être plutôt sceptique en ce qui concerne tes goûts. Street Fighter III aurait dû avoir un 15 en graphisme, mais malheureusement, ce n'est pas moi qui le testais. De plus, il est assez difficile de comparer l'aspect graphique d'un jeu en 3D avec celui d'un jeu en 2D.

2- Pourquoi Seba **(à ne pas confondre avec Sheba, la marque de nourriture féline, ou Sega, une société inconnue)** et Neo Alex **(toi, quoi)** vous êtes-vous mis à deux pour tester Kikaioh et Virtual On ? Y'en a un qui apprend à l'autre comment faut faire, ou quoi ?

Tu n'es pas loin de la vérité sur ce coup ! En fait, Seba (qui doit son nom au Sébacé, un poisson étrange à tête écailleuse et épineuse) adore les jeux de baston. Malheureusement, il faut bien reconnaître que pad en main, il n'est pas très doué (ce qui est encore bien loin de la vérité !). Alors, dans mon infinie bonté, j'ai décidé de l'aider et de le former pendant quelque temps (deux années devraient suffire à en faire un surdoué du stick). Une façon de rappeler qu'à Dreamzone, nous ne sommes pas tous infaillibles (Enfin, Vincent et moi les aidons beaucoup à progresser).

3- C'est quoi comme jeu Bangaioh (et ne me dis pas que c'est un shoot'em up, je sais lire !) ? Et puis, ça se joue comment, avec quoi et qu'est-ce qu'on dirige ? Sur les photos, j'y vois rien (je suis allé chez l'oculiste, j'ai bien 2 yeux de chaque côté !). (Notre mag aurait dû s'appeler Freakszone...ndc).

Heu... Tu ne serais pas un peu... heu... Neuneu ? Je résume : bangaioh est bien un shoot'em up (un jeu de tir en 2D à scrolling horizontal pour être plus précis) qui «permet au départ de choisir entre deux pilotes» (donc, deux robots différents) et dans lesquel on est « libre de parcourir les niveaux, puisqu'il s'agit de trouver le boss de fin pour pouvoir le détruire». En clair, tu diriges un petit robot volant dans un niveau immense en détruisant tout et en cherchant un boss afin de l'éliminer. Effectivement, je pense que tu as un petit problème de vue car, moi, je n'ai qu'un oeil de chaque côté.

4- Pourquoi ne prenez-vous pas des photos dans le noir total sans flash pour obtenir de meilleures images plutôt que de proposer des captures d'écran où les graphismes des jeux paraissent pixellisés ?

Heu... là, je ne sais plus quoi dire (et encore, j'ai abrégé la question pour t'éviter de passer pour un Julien Courbet auprès des autres lecteurs). Dans les magazines de jeux vidéo, nous n'utilisons plus d'appareil photo depuis une dizaine d'années (autant dire à l'époque de la préhistoire !). C'est un ordinateur relié à une console qui se charge des photos. Et crois-moi, il est très fâché que tu trouves ses photos pixellisées (zut, je vais encore mettre une bonne semaine à le consoler !).

5- C'est quoi ces jeux : Symphony of Light, le projet BAD...

Symphony of Light est un RPG. Pour le reste, je ne sais pas ! Cela dit, Seba a décidé de s'introduire en douce chez Sega Japon pour en apprendre plus (il a des techniques ninja particulièrement au point).

6- Est-ce qu'un nouveau Story of Thor est prévu ?

Non, et je ne pense pas que cela soit un jour le cas.

Merci et salut.

TNT, le Dreamcast maniac !

COURRIER

Des testeurs à la masse

Bonjour tout le monde,
Je tiens d'abord (comme beaucoup de lecteurs qui vous lisent) à vous féliciter pour votre magazine auquel je suis abonné depuis septembre.

1- Bon, venons-en aux choses sérieuses ! J'ai acheté, à la suite de vos conseils, le fameux Shadow Man dont vous ne disiez que du bien (noté tout de même 92%) et je le regrette. Je l'ai trouvé graphiquement très beau mais très ennuyeux. Méritait-il 92% ?

Il faut que tu comprennes que chaque testeur a son opinion. C'est une des raisons qui nous avaient poussés au début à mettre des petits avis supplémentaires dans chaque test. Aujourd'hui, il semble que cela ne suffise plus. Donc, Vincent a décidé (ce n'est pas pour rien que c'est lui le chef !) de rajouter un tableau dans lequel vous trouverez l'opinion et la note de chaque testeur de Dreamzone pour les jeux du mois. D'autre part, je tiens à te signaler que dans ma preview du N° 7, j'avais écrit : «On a rapidement tendance à se perdre dans l'immensité de ses niveaux. C'est d'autant plus vrai qu'il vous faudra aussi y découvrir des mécanismes vitaux pour la bonne marche de l'aventure. Et c'est bien là le principal défaut que l'on pourrait trouver à ce Shadow M...». Choisir un jeu à acheter n'est pas simple et reste avant tout une question de feeling. Je vous conseille à tous de lire attentivement les tests dans leur ensemble (les notes ne suffisent pas !).

2- Ensuite, je pense que comparer Fighting Force 2 à Zombie Revenge n'était pas très juste. Je possède Fighting Force 2 et j'ai joué à Zombie Revenge en import, et je ne trouve pas qu'ils soient très ressemblants. Certes, Zombie Revenge est un excellent jeu, mais Fighting Force est également un top dans son genre.

Si le style de Zombie Revenge et est un peu différent de celui de Fighting Force, ils n'en restent pas moins tous les deux des beat'em all. Fighting Force 2 est un peu moins répétitif que Zombie Revenge, mais il s'avère aussi dix fois moins fun. Le principe de Fighting Force 2 se rapproche de celui d'un MDK 2 (puisque tu préfères que l'on compare des jeux vraiment proches), mais sans en atteindre la qualité.

P.S : Merci d'avance, et continuez comme ça, votre mag est le meilleur parmi tous les autres (Consoles +, Dreamcast Magazine...).

Des jeux, rien que des jeux !

Salut à toute l'équipe de Dreamzone.

1- Avant tout, je voudrais connaître la date de sortie de Rogue Spear...

Il sortira après Rainbow Six (normal, puisque c'est sa suite). Disons, peut-être à la rentrée.

2- A part Shenmue, quel autre jeu d'aventure intéressant est prévu pour la rentrée ?

Comme tu peux le constater ce mois-ci, l'extraordinaire Resident Evil : Code Veronica vient de sortir en import, et je ne peux que te le conseiller tant ses qualités sont grandes. Il suffit de le comparer à Blue Stinger pour comprendre toute la différence qui existe entre les premiers jeux Dreamcast (Virtua Fighter 3tb, Incoming, Sega Rally 2 et Blue Stinger) et les dernières nouveautés (Soul Calibur, bangaioh, Crazy Taxi et Shenmue). L'avenir appartient à Sega !

3- Est-ce qu'un jeu de musique est prévu sur Dreamcast ?

En fait, tu peux déjà essayer le délirant Channel 5 qui mélange shoot'em up et danse d'une manière remarquable et originale. Ce n'est pas tout, puisque Dance Dance Revolution 2nd Mix (que nous testerons dans le prochain numéro) vient tout juste de sortir. Alors, heureux ?

4- Est-ce que les concepteurs des Chevaliers de Baphomet sur PlayStation ont annoncé une suite ?

Ces fameux petits génies travaillent avec acharnement sur In Cold Blood, un jeu d'aventure click & play (soit le même principe que celui des Chevaliers de Baphomet) absolument magnifique. Malheureusement, il ne concerne pour l'instant que les possesseurs de PC et de PlayStation. Pour la Dreamcast, il ne reste plus qu'à prier très fort !

5- Aurons-nous droit à une compilation de sports olympiques sur Dreamcast ?

Sega aura tôt ou tard la bonne idée de sortir une suite à Athlete Kings ou à Winter Heat. On devrait certainement en entendre parler à l'occasion des jeux olympiques de Sidney cet été.

6- A quand la sortie de Sonic Adventure 2, Rayman 2, NBA 2K et NFL 2K ?

Pour Sonic, il ne faut pas l'espérer avant l'année prochaine. Rayman 2 pointe le bout de son nez ce mois-ci. NBA 2K sera retardé à la fin du mois de mars, alors qu'aucune date n'a pour l'instant été arrêtée.

En espérant que vous répondrez à mes questions, je vous félicite pour votre superbe magazine.

Marco, le Serial-player

Pour toutes vos questions et vos suggestions, n'hésitez pas à nous écrire à l'adresse suivante :

Dreamzone
3 ter rue d'Arsonval
75015 Paris

Un fan de rugby

Salut Neo Alex,
Passe le bonjour aux autres Dreamzoneurs. Je tiens à vous féliciter pour votre style d'expression humoristique qui est décapant ! Etant fidèle à Sega depuis la Master System, je me réjouis de la popularité de la Dreamcast, mais avant de l'acheter, je me pose quelques questions :

1- Etant fan de ballon ovale, j'aimerais savoir si un jeu de rugby est prévu sur Dreamcast...
Désolé, mais le seul éditeur à s'être risqué à sortir un jeu de rugby fût Electronic Arts avec Jonah Lomu sur PlayStation. Sachant que l'éditeur a décidé de ne pas développer de jeux sur Dreamcast, adieu le monde fascinant et brutal du rugby !

2- A quand le retour fracassant de vieilles gloires de la Master System ou de la Megadrive sur Dreamcast comme Alex Kidd, Wonder Boy, Streets of Rage et Psycho Fox qui seraient modifiés pour profiter au maximum de la puissance 128-bits ?
Jamais, jamais, jamais, jamais, jamais et JAMAIS ! J'espère tu n'es pas trop déçu et que tu sauras te consoler avec les suites des meilleurs jeux Saturn (Grandia 2, Burning Soldier 2, Nights 2...).

3- Est-ce que l'achat de quatre manettes vaut le coup ?
Avec des jeux comme Pen Pen Tri-Icelon, Toy Commander, Power Stone 2 et Dead or Alive 2, cela pourrait se révéler indispensable.

4- A quand un jeu d'aventure à la Zelda 64 ?
Il faudra attendre l'été prochain pour voir débarquer l'excellent Dragon's Blood. C'est le jeu qui ressemble le plus à ce fameux Zelda que tu sembles apprécier (ne t'en fait pas, moi aussi !).

5- Neo, j'aimerais que tu demandes à El Tuco des nouvelles de Relic Hunter (j'en salive d'avance !)...
Désolé, mais El Tuco me précise qu'il n'a pour l'instant aucune information sur ce jeu adapté d'une série télévisée dont je vous avais déjà parlé dans la rubrique Ciné TV, et qui commencera à être diffusée au moment où tu liras ces lignes.

Au revoir et bonjour aux autres segamaniaques.

Frisco Dub Kidd

Encore un Fred !

Salut, je m'appelle Fred. Votre magazine est remarquable : des sujets intéressants, des notes non corrompues et une couverture magnifique (bravo à l'équipe Marketing car la couverture de Dreamzone est la plus belle des kiosques). Cela fait déjà longtemps que je vous suis (depuis le n°1) et je me suis enfin décidé à m'abonner. Eh oui, ce n'est vraiment pas trop tôt !

Merci pour tous tes compliments et sache que la qualité de la couverture Dreamzone revient avant tout à notre Super Vincent qui se charge lui-même de trouver des visuels de grande qualité.

Voici mes questions :
1- Je trouve que les éditeurs pourraient faire l'effort (et cela me semblerait plus professionnel) de respecter les dates annoncées, n'est-ce pas ?
Je ne suis pas tout à fait d'accord avec toi. Si on faisait moins attention aux retards des jeux PlayStation, c'est parce que les sorties étaient plus nombreuses. Je préfère patienter un peu plus longtemps et obtenir un grand jeu plutôt que d'avoir rapidement une grosse daube. Mais je te comprends, nous faisons partie d'une génération impatiente qui vit à 100 à l'heure et qui semble constamment à la recherche d'une perfection que jamais elle n'obtiendra.

2- L'édition européenne de Resident Evil 2 Value + comprend-t-elle le CD démo de Resident Evil : Code Veronica ?
Eh non ! C'était sans doute le prix à payer pour une conversion européenne ultra-rapide de Resident Evil value +. De toute façon, la version française de Resident Evil : Code Veronica débarquera à la rentrée. Sois patient !

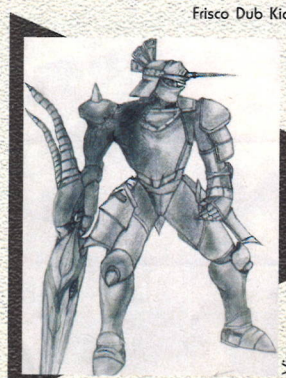
3- Toujours dans le registre Resident Evil, mais dans le cadre de la rubrique Ciné TV, avez-vous des infos sur son adaptation cinématographique ?
Eh bien, la mauvaise nouvelle, c'est que George Romero a jeté l'éponge et que cela retarde encore un peu plus la post-production d'un film pourtant très attendu.

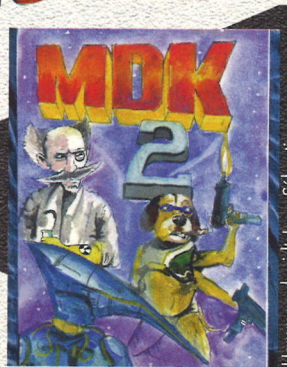
4- J'ai du mal à trouver une borne d'arcade Naomi (qui pourrait peut-être me permettre d'utiliser mon VM). Pourquoi ?
Tout simplement parce qu'aucune borne d'arcade de ce type n'existe en France. Des jeux utilisant la carte Naomi, il y en a (House of the Dead 2, Spike Out, Virtua tennis...), mais pour les bornes spécifiques disposant d'un orifice permettant l'introduction d'un VM... tu repasseras. C'est dommage, mais c'est la magie du pays des fromages qui puent.

5- A quand la fameuse interactivité promise entre la Neo Geo Pocket Couleur et la Dreamcast ?
Au Japon, c'est déjà fait depuis longtemps, mais pour la France, il faudra attendre le bon vouloir de l'importateur français. Pour ce qui concerne une éventuelle Neo Geo Pocket 32-bits, je peux te dire que rien n'est prévu.

J'ai fini, continuez comme ça, c'est du bon boulot, Game Dream et Dreamcast magazine ne font pas le poids (j'ai déjà regardé : c'est nul !

Fred


Vince



Hammerschmidt Jean-Sébastien

Anonyme

Greg

News

Au pays des burgers, la Dreamcast est reine !

Aux Etats-Unis, les hamburgers sont énormes. Comme ce produit de la culture américaine, les chiffres de vente de la dernière console de Sega ont atteint un niveau impressionnant. Rendez-vous compte que la Dreamcast vient de franchir le cap des 1,5 million d'unités vendues ! En 30 jours, 500 000 consoles avaient déjà trouvé acquéreur. Les jeux qui se sont vendus le plus sur le territoire ricain sont NBA 2K, NFL 2K (soit les deux sports majeurs de ce pays) et Sonic Adventure. Et SoulCalibur, me direz-vous ? Rassurez-vous, il se classe juste derrière les trois titres précédemment cités.

Play 2/DC même combat ?

Une carte d'arcade compatible, à la fois avec la Dreamcast et la PlayStation 2, vous y croyez ? Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est pourtant ce que proposera la Cyber Lead 2. Des sources japonaises rapportent même que Toukon Retsuden 4 (beuuaaarrrrk !!-ndr) sera le premier titre à utiliser ce système en arcade. Il semble également que l'on puisse connecter un VM ou une carte mémoire PlayStation sur la future borne. La bête sera disponible à partir du mois de mars, date à laquelle nous nous ferons un devoir de vérifier tout cela. Un poisson d'avril en mars, vous pensez ?

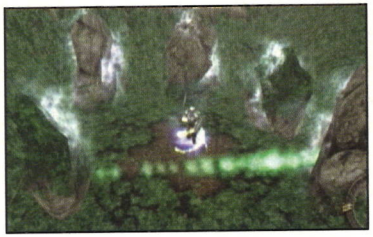
Homo, mais pas PD pour autant

Désolé pour le titre, mais Sega GT n'est pas un jeu de pédé. Et ce n'est pas parce que le jeu proposé pour le VM s'appelle Homo Pocket qu'il s'adresse à un public homosexuel. Rien à voir. Homo Pocket se situe entre le tamagotchi et le jeu de course. On y incarne un certain Mr. Racer, dont l'objectif est de devenir champion de la saison. On dispose de trente jours entre chaque course qu'il faut utiliser à bon escient pour vous entraîner et améliorer vos performances en étudiant et en faisant de la gym. Et comme tout cela coûte du pognon, vous pouvez toujours prendre un boulot à mi-temps. Après, à vous les joies de la course en vue de dessus, avec les flaques d'huile à éviter. Et même si on est très loin du jeu Dreamcast avec son animation irréprochable et ses superbes graphismes, ça a l'air plutôt sympa.

Le cri du draco

PC

Le principe de points d'expérience de Dragon's Blood a enfin été dévoilé. Aux cours de vos pérégrinations, vous devrez trouver un certain nombre de «whips» dans chaque niveau. On peut traduire ce mot anglais par bouchon ou ruban. Ces rubans, donc, seront utilisés à la fin du niveau pour upgrader votre personnage dans sept catégories : attaque, défense, rang, eau, terre, air et feu. Selon ce que vous améliorerez, le héros changera de capacités et d'apparence. Messieurs Dames de Crave, on attend votre jeu avec impatience !



Austin Powers : planté de raquette sur DC

Même si nous n'avons pas de détail sur le type de jeu que ce sera, il est clair que l'espion le plus con depuis que le monde est monde va faire son apparition sur Dreamcast. Roackstar Games est à l'origine du projet et l'adaptation s'orientera sur les caractéristiques loufoques des personnages. Le développeur ne se contentera pas d'un seul épisode, mais d'une série complète. On est impatient de voir comment cela va se passer. Le pari est osé, mais il a le mérite d'attirer toute notre attention et notre curiosité.

C3-B12. Coulé !

Perdu, ceci n'est pas une news concernant une quelconque bataille navale. Par contre, si vous pensez que cela a quelque chose à voir avec un jeu se passant sur l'eau, vous avez tout bon. En effet, la suite d'Hydro Thunder, jeu sympathique de type arcade étant sorti sur Dreamcast il y a maintenant quelques mois, est en préparation chez Midway. D'après les développeurs, la réalisation du jeu serait fort avancée. Comme à son habitude, Midway sortira d'abord son titre en arcade, puis sur console. Espérons que, contrairement au premier épisode qui avait été reprogrammé dans sa version console, on ait droit au véritable jeu d'arcade quand ce deuxième opus sera disponible sur Dreamcast.

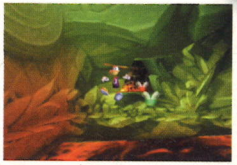
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE™

DES NIVEAUX INÉDITS
À TÉLÉCHARGER
sur le site rayman2dc.com

UN GAME-PLAY ULTRA RAPIDE
et des graphismes inégalables

UN MODE MULTIJOUEURS EXCLUSIF
jusqu' à 4 participants avec de nouveaux Globox à contrôler

TELLEMENT BEAU QU' IL VA FALLOIR PARTAGER !



Ludi Factory

© Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. Ubi Soft Entertainment tous droits réservés.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

www.rayman2dc.com

Dreamcast

SEGA SE PAYE LARA

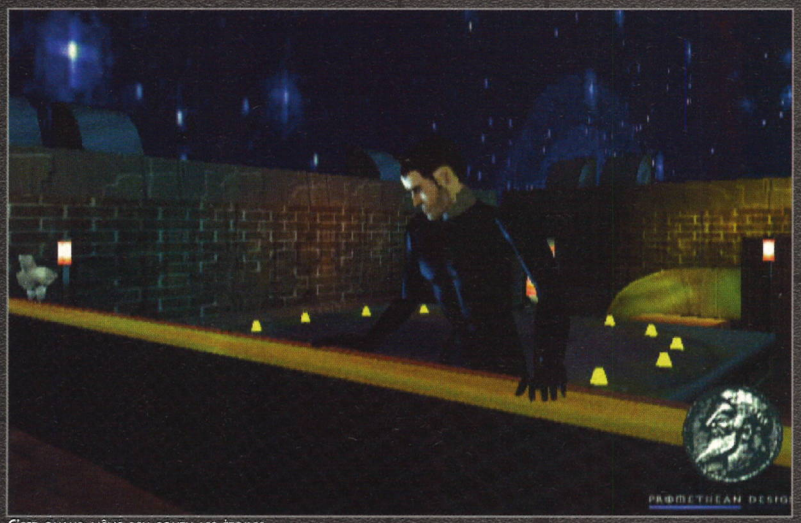
Dreamcast PC Oui ! Enfin ! Après le premier Tomb Raider sorti sur PlayStation et Saturn, les autres aventures de Lara Croft n'étaient disponibles que sur la console de Sony grâce à (ou à cause d') un contrat d'exclusivité liant le géant nippon à Eidos et Core Design, respectivement éditeur et développeur des divers Tomb Raider. Or, ce contrat vient d'expirer et le quatrième et dernier volet des aventures de notre belle exploratrice est en cours d'adaptation sur Dreamcast. Lara fait donc des infidélités à Sony ! Surnommé La Révélation Finale, cet épisode met aux prises notre Lara avec son mentor, Werner Von Croy, et le dieu égyptien, Seth. Profitant des capacités techniques fabuleuses de la machine, cette version 128 bits devrait être fantastique ! On ne sait pas encore s'il y aura des changements par rapport à la version Play au niveau du gameplay ou de la durée de vie, mais une chose est certaine : Lara Croft explorera bientôt les entrailles de notre console bien-aimée ! Quand ? Personne ne le sait...

MONTRE À QUARK

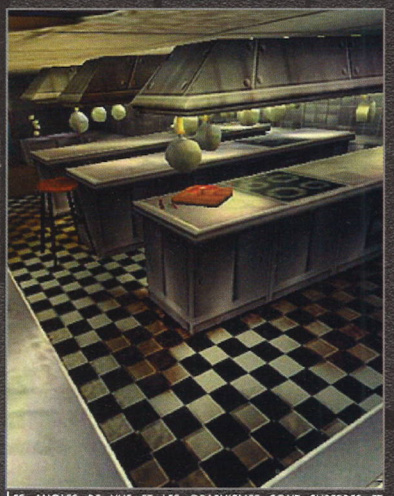
Dreamcast PC Quantic Dream, les développeurs anglais du fabuleux Omikron sur PC, aussi nommé The Nomad Soul en France (bientôt sur Dreamcast) ont commencé à développer Quark, un jeu sur PC, Dreamcast et PlayStation 2. Dans un univers imaginaire (probablement de l'héroic-fantasy), vous devrez explorer plusieurs planètes dont la fameuse Quark. Jeu d'aventure aux graphismes fort prometteurs, Quark peut, à juste titre, être considéré comme le Zelda de la console de Sega. Espérons simplement qu'il ne mette pas aussi longtemps à sortir en version européenne, comme le titre de Nintendo en son temps.

IMPOSSIBLE, MAIS PAS IMPROBABLE

Dreamcast Alors même que la suite de Mission Impossible réalisée par John Woo n'est pas encore sortie en salles, Infogrammes est déjà vivement intéressé par son adaptation sur Dreamcast. Promotion oblige, le titre sortirait peu après la sortie du long-métrage au mois de juillet. Il faudra s'attendre à deux fois plus d'action et d'explosions, compte tenu du style du réalisateur. Espérons que les concepteurs seront plus inspirés que ceux du premier épisode. Le titre était d'une jouabilité contestable et contestée et d'un graphisme épouvantable. Infogrammes sait ce qui lui reste à faire, on ne manquera pas de vous en reparlez.



C'EST QUAND MÊME BEN FOUTU LES ÉTOILES.



LES ANGLES DE VUE ET LES GRAPHISMES SONT SUPERBES ET OFFRENT UNE AMBIANCE CAPTIVANTE À SOUHAIT !

Picassio

Plus fort que Picassiette, moins cher que Picasso !

GNNNNNIIAAARRKK. EN VOILÀ UN QUI NE ME GÊNERA PLUS DE SITÔT.

Dreamcast. PC

Les petits gars de Promethean Designs, auteurs de Powerboat Racing (Interplay) et de Renegade Racers, sont en train de nous concocter un petit jeu bien sympa intitulé Picassio, qui devrait sortir sur PC et Dreamcast prochainement, pour peu qu'ils trouvent un éditeur intéressé. Mais tout porte à croire qu'ils trouveront. L'action du jeu est des plus simples : Picassio, votre personnage, est un voleur masqué spécialisé dans le vol d'œuvres d'art (tiens, ça me rappelle Cats Eyes, vous savez, le dessin animé nippon plein de petites minettes bien mignonnes qui reprenaient dans les musées les œuvres de leur père). Le but est évidemment de parvenir à ses fins sans se faire prendre par ces messieurs de la maréchaussée. Quelle horreur ! Encore un jeu qui foule au pied les principes moraux les plus élémentaires et qui nous débauche nos enfants pour en faire de petits sauvageons. Diantre. Les techniques sont assez variées pour pratiquer votre hobby dans ce jeu. Ainsi, vous pourrez entrer et attaquer de front, en espérant pouvoir prendre la tangente avant le réveil de vos victimes (oui, vous n'êtes pas un tueur, tout de même), mais aussi élaborer des plans plus stratégiques, pénétrer dans la salle par la cave, installer des pièges pour les gardiens et les observer se prendre dedans depuis votre cachette. De nombreuses armes sont mises à votre disposition par vos acolytes (les programmeurs de chez Promethean). Des gadgets bien utiles, aussi, comme des caméras vous permettant de toujours garder un œil sur les pièces où vous ne vous trouvez pas. Quant à l'aspect technique, il n'a pas été négligé non plus, avec des graphismes très agréables et surtout une atmosphère vraiment prenante. Les effets dynamiques de lumière sont bien rendus, le brouillard virtuel est réaliste. On attend donc ce jeu avec impatience.

Le Joker

DÉVELOPPEUR : PROMETHEAN DESIGNS

GENRE : ACTION SAUVAGEONNE

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000

News

On n'arrête plus Sega Japon !

Fort de son succès en ce qui concerne Internet et les chaînes de télévision au Japon (voir News de ce numéro), Sega est en train de créer trois jeunes femmes virtuelles chargées d'animer une émission de télé japonaise. Ces trois personnages seraient par la suite les héroïnes d'un jeu Sega (comme par hasard !). On sait seulement que Sega s'est beaucoup investi dans la personnalité et le charisme de ces présentatrices. Je suis assez curieux de voir le résultat, et surtout la tronche de ces trois nanas.

Pêche à la ligne

Dreamcast

Après l'annonce du deuxième épisode de la série des Get Bass Fishing, voilà que Sega annonce un autre jeu de pêche qui, à mon humble avis, ne pourra que concurrencer inutilement un produit réalisé par la même société. Enfin bref, attendons le 23 mars pour en savoir un peu plus car Sega n'a, pour l'instant, diffusé aucune information sur ce titre. Tiens, ce serait marrant si les poissons avaient un turbo et que vous puissiez les poursuivre en hors-bord afin de les essouffler avant de les pêcher.

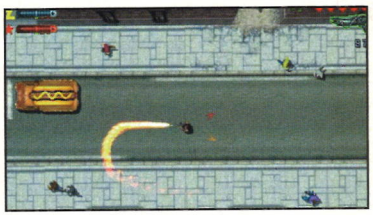
Plus question de se voiler la face !

Une caméra digitale pour la Dreamcast sera disponible au Japon en avril prochain. Cet engin fabriqué par CSK sera de la taille d'un paquet de cigarettes. Mais, contrairement aux modèles PC qui permettent de voir votre interlocuteur quand vous dialoguez avec lui sur Internet en Cu-See-Me, vous ne pourrez ici qu'envoyer une image ou une photo que vous aurez préalablement scannée grâce à cette caméra. Franchement, l'intérêt est plus que discutable et la chose ne pourra intéresser que les férus du tout nouveau, tout beau.

GTA 2 : le retour

Dreamcast PC

C'est le 23 mars que vous aurez l'extrême bonheur de vous procurer le très époustouflant GTA 2 sur Dreamcast. Époustouflant ? Oui, mais d'aberration ! Des graphismes certes plus beaux que sur Play, mais qui sont absolument indignes d'une Dreamcast et un principe basé sur le défouloir, mais qui fera le bonheur de F de F (vous voyez de qui je veux parler) et qui se révèle assez limité. Prévu également sur PC, GTA 2 est un titre qui ne fera pas date dans l'histoire de la console. Il ne reste plus qu'à espérer en la présence d'un mode réseau qui rendrait le jeu un tant soit peu intéressant. Pas facile tous les jours, la vie d'un rédacteur à Dreamzone !



Resident Evil vs Street Fighter vs Marvel Super Alpha Turbo Prime 3

Dreamcast

Je sais, après la preview du mois dernier, que vous êtes tous impatients de jouer à Marvel vs Capcom 2 sur Dreamcast. Sachez que Jill Valentine, la jeune héroïne de Resident Evil 1 et 3 sera de la partie. A ses côtés apparaîtront Psylocke, Malicia, Serval (sans son adamantium !), Sakura, Shumagorath, Magneto, Gambit, Juggernaut, Captain Commando, Morrigan, Akuma, Hayato, Marrow et Jin Saotome en tant que personnages jouables officiellement. Bien sûr, la liste n'est pas complète. Vivement le 23 mars, date de la sortie du jeu au Japon !

ZOMBIE REVENGE™

ZOMBIE REVENGE SUR DREAMCAST. LE JEU QUI VA VOUS DÉGOÛTER DE LA VIANDE.

Zombie Revenge : attendez-vous à être vraiment dégoûté tant par son haut niveau de réalisme que par le nombre ahurissant de zombies que vous allez devoir bastonner. Gore jusqu'à plus faim, jusqu'à plus soif, jusqu'à l'écœurement total. www.dreamcast-europe.com

SEGA

Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

Zombie Revenge © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Comme une bête !

V-Rally 2 Millenium Edition

Sega Rally 2 n'a qu'à bien se tenir

Dreamcast. PC

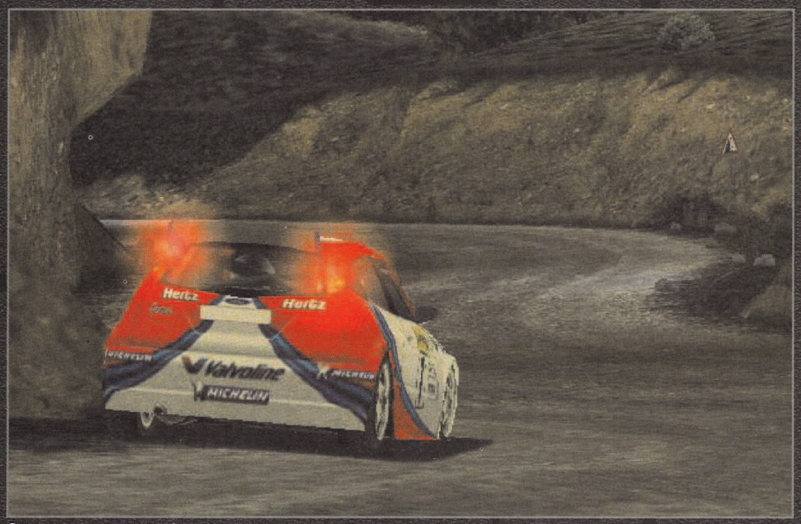
Au cas où vous ne seriez pas au courant, il faut quand même rappeler qu'en ce qui concerne les jeux de course en général, les développeurs se réveillent petit à petit (voir dossier). Au sein de cette prise de conscience sur le manque cruel de bons titres dans ce domaine sur Dreamcast, Infogrames va essayer de placer son V-Rally 2, qui a remporté un beau succès sur Playstation. Au niveau des options, l'adaptation ne varie guère, sur la 128 bits. Calque du championnat 1999, il y aura 16 voitures officielles et une dizaine de bolides de rallye légendaires (Renault 5 turbo 2). De grandes arsouilles sont à envisager : vous aurez la possibilité de jouer à quatre. Vous pourrez vous essayer au demi-tour frein à main, contre-braquage et autres petites douceurs sur plus de 80 circuits. Si cela ne vous suffisait pas, l'éditeur de circuit disponible vous permettra de créer vos propres dessins de « spéciales ». Le mode arcade, championnat, les trophés V-rally et Time trial vous

Des angles de vue impressionnants de détails qui permettent de distinguer le profil du pilote.

DÉVELOPPEUR : INFOGRAMES

GENRE : COURSE DE RALLYE

SORTIE PRÉVUE : AVRIL 2000

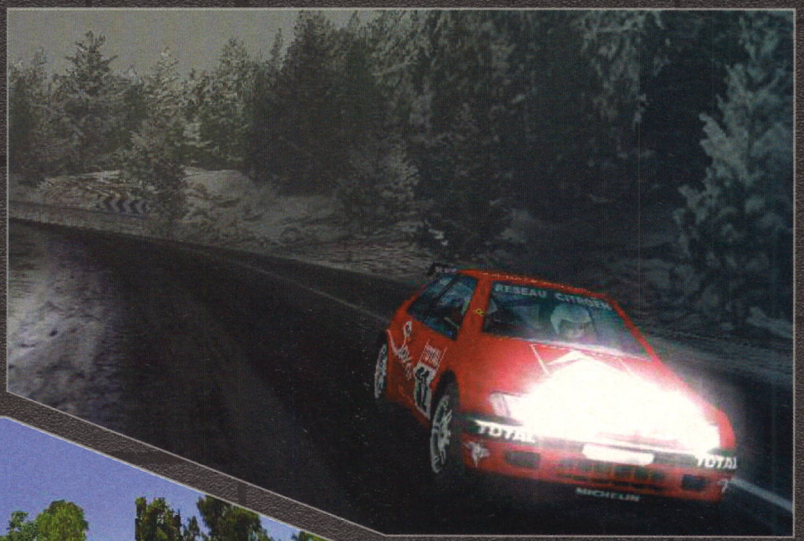


Freinage en ligne, contrôle de trajectoire, changement de rapport... et à fond sur la corde.

re s'apparentait plutôt à celui d'un cerf-volant pendant une tempête. En effet, les programmeurs se sont appliqués à gommer cette désagréable impression, ce qui constitue une nette progression, voire une énorme révolution. Les aficionados de changements de rapports de boîte hystériques ne devraient ronger leur frein que jusqu'à la venue de l'été et constater que ces changements somme toute porteurs de bonnes nouvelles sont bien là.

El Tuco

permettront de parfaire votre pilotage et de rivaliser avec les meilleurs. Les conditions et les revêtements n'ont pas été mis au rencard. La boue, l'asphalte, le gravier, la neige et le sable, de bien belles conditions qui ne devraient pas être avares de sensations... et avec des projections s'il vous plaît ! Les changements résident dans une nette progression d'un point de vue graphique. La lumière n'est pas en reste et a bénéficié des meilleures attentions, tant au niveau des reflets sur les véhicules que pour les changements de conditions météorologiques. La modélisation des bolides aura une capacité d'affichage nettement plus impressionnante que sur les autres supports. Sur les ralentis, voir les pilotes suivre les différents tracés à travers la vitre du pare-brise n'est pas pour nous déplaire. Fini aussi le temps où ceux qui pensaient, en ayant joué aux autres versions, que le comportement de leur voitu-



Sur la terre, l'équilibre n'est pas à prendre à la légère.

CD SERVICE

10, avenue St. Simond – 73100 AIX-LES-BAINS – Tél: 04 79 61 04 50 –

LE N°1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE

KINYO

TOUS MODELES GARANTIE 1 AN

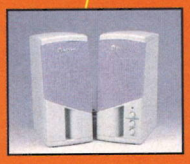
LIVRAISON POSSIBLE SUR TOUTE L' EUROPE
TEL DE L' ETRANGER :
00 33 4 79 61 04 50

METTEZ DES WATTS SUR VOS CONSOLES !!!

PS 315 S
2 X 3 WATTS
+ SURROUND
249.00 F
Port compris

6 WATTS RMS

PS 515 S
2 X 5 WATTS
+ SURROUND
309.00 F
Port compris



10 WATTS RMS

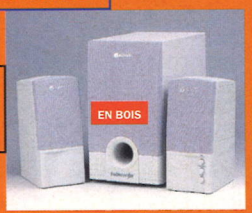
PS 71 S
2 X 10 WATTS
+ SURROUND
379.00 F
Port compris

20 WATTS RMS

LES SYSTEMES ACCOUSTIQUES KINYO **SONT A LA BASE DESTINES AU MONDE INFORMATIQUE PC & MAC .**
LA CONNECTIQUE A ETE REVU PAR NOS SOINS, DE CE FAIT LES ENCEINTES ACTUELLEMENT DISPONIBLENT DANS LE COMMERCE NE SONT PAS DIRECTEMENT COMPATIBLES AUX CONSOLES DE JEUX.
NOUS AVONS CHOISI DE VOUS PROPOSEZ UNE GAMME COMPLETE AYANT UN RAPPORT QUALITE PRIX EXCEPTIONNEL.
SACHANT QUE NOS PRIX COMPRENNENT : LE TRANSPORT RECOMMANDE + ASSURANCE + LIVRAISON AVEC LA CONNECTIQUE RENDANT COMPATIBLE NOTRE GAMME KINYO **A VOTRE CONSOLE DE JEU PREFERE.**

SA 4315
SATELLITES 2 X 3 WATTS
SUBWOOFER 15 WATTS

499.00 F
Port compris



21 WATTS RMS

LE GROS SON

SW 7352
SATELLITES 2 X 3 WATTS
SUBWOOFER 10 WATTS

419.00 F
Port compris

16 WATTS RMS

LA PLUPART DES TV DE 36 CM SONT EQUIPES DE HAUT-PARLEURS MONO DE 1 A 3 WATTS RMS CE QUI VOUS DONNERA UNE IDEE DE LA PUISSANCE DE NOS SYSTEMES ACCOUSTIQUES.

PUISSANCE = QUALITE

Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.CD SERVICE n'est soutenu et n'est affilié à aucune marque , n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux.

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles

CD SERVICE

10, avenue St. Simond – 73100 AIX-LES-BAINS – Tél: 04 79 61 04 50 –

LE N°1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE

KINYO

TOUS MODELES GARANTIE 1 AN

METTEZ DES WATTS SUR VOS CONSOLES !!!

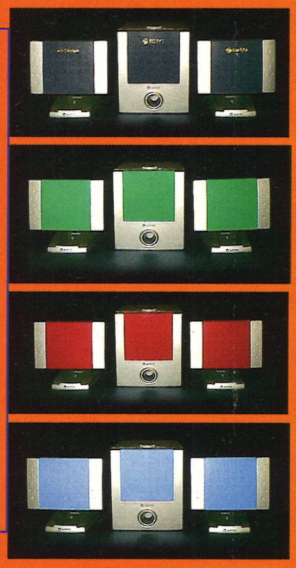
CD SERVICE INNOVE UNE FOIS ENCORE

SORTIE NATIONALE LE 15 MARS 2000

SW 210 C

1 SUBWOOFER
2 SATELLITES LIVRES AVEC 4 LOTS DE FACADES COULEUR INTERCHANGEABLE PAR CLIPS

349.00 F
Port compris



10 WATTS RMS

SW 201
NOUVELLE TECHNOLOGIE
SATELLITE EXTRA-PLAT 2 X 1 WATT
SUBWOOFER 5 WATTS RMS

7 WATTS RMS

319.00 F Port compris

ACESSOIRES :	prix DREAMCAST	TOTAL QTE.
PS 315 S	249 F	
PS 515 S	309 F	
PS 71 S	379 F	
SW 201	319 F	
SW 210 C	349 F	
SA 1031	469 F	
SA 4315	499 F	
SW 7352	419 F	
NEXUS 4 MB	249 F	
VIBREUR DC NON OFFICIEL	139 F	
TOTAL :		

SA 1031
SATELLITES 2 X 5 WATTS
SUBWOOFER 20 WATTS
469.00 F Port compris

LE GROS SON

30 WATTS RMS

CARTE MEMOIRE POUR DREAMCAST NEXUS 4 MB AVEC CABLE POUR RELIER A UN PC 4 FOIS PLUS PUISSANT QUE LE VMS

249.00 F
Port compris

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre Remboursement (+20 F)
☐ CB n° _____ Valable jusqu'au : _____

A retourner avec votre règlement à : **CD SERVICE VPC** Signature :

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

COUPON A RETOURNER AVEC VOTRE REGLEMENT A CD SERVICE VPC 10 AVENUE DE SAINT SIMOND 73100 AIX LES BAINS

Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.CD SERVICE n'est soutenu et n'est affilié à aucune marque . n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux.

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles

Les effets de lumière paraissent extrêmement travaillés sur Stunt GP.

Stunt GP

Stunt G.P.

Le grand retour de Team 17 !

Voilà ce que l'on appelle couramment un circuit de folie.

Encore un peu, et on se prendrait presque pour Mister T dans l'Agence Tout Risque !

Dreamcast. PC

Cela faisait un moment que l'on n'avait plus entendu parler des programmeurs de génie du Team 17 (souvenez-vous de Project X sur Amiga et de X2 sur PlayStation). Aujourd'hui, ils semblent décidés à effectuer leur come-back sur Dreamcast (et on ne peut que s'en réjouir !). Leur but étant cette fois-ci de proposer à la nouvelle bécane de Sega un excellent paliatif au superbe Mario Kart de la Nintendo 64. Vous prendrez donc le contrôle de voitures radio-commandées ultra-rapides bondissant sur chaque obstacle telle une panthère sur sa proie. C'est bien connu, les Anglais ne font jamais les choses à moitié, et Team 17 ne faillit pas à la règle avec un Stunt GP à la fois beau et prenant. Comprenez par là que vous ne le finirez pas en une journée (ce qui n'est pas un mal par les temps qui courent !). En plus d'un mode multijoueur indispensable à ce type de production, le joueur solitaire accédera à tout un éventail de compétitions allant du SGP Tournament au Freestyle, en passant par l'Arcade et le Sunt Mode. Des compétitions qui vous permettront de découvrir à loisir les 24 superbes circuits présents sur le GD-ROM. Mais chez Team 17, on est bien conscient que tout miser sur le fun ne peut désormais plus suffire. Après tout, nous sommes en l'an 2000 ! Ainsi, ils ont essayé de rester le plus fidèle possible à la réalité en s'inspirant de différents moteurs physiques réalistes. A ce propos, il sera même possible d'améliorer son véhicule (16 modèles au départ) en achetant plusieurs types de gadgets. Eh oui, si vous rêviez de courses délirantes à la Crash Team Racing sur des circuits de folie comportant des sauts, des loopings et des virages relevés, vous allez être servis !

Neo Alex

DÉVELOPPEUR : TEAM 17

GENRE : COURSE

SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2000

CRAZY TAXI™

CRAZY TAXI SUR DREAMCAST.

ACCESSOIRES VENDUS SÉPARÉMENT.

Crazy Taxi : pour dévaler les pentes des villes de la côte Ouest à bord de votre taxi, il faut avoir les reins solides. Surtout pied au plancher et avec toute cette circulation. Conseil : équipez-vous des bons accessoires pour ne pas vous casser le dos. www.dreamcast-europe.com

SEGA™

Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

Crazy Taxi © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999, 2000. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Comme pour le premier épisode, vous pourrez diriger une équipe de quatre personnages.

Admirez un peu la qualité graphique de Grandia II, on est proche de la perfection.

Grandia II

La promesse d'une grande aventure

La magie se révèle toujours vitale lors des combats, à vous de savoir en profiter.

Extérieur ou intérieur, la beauté des décors reste constante et démentielle.

Il me tardait de pouvoir vous reparler de Grandia II. Il faut dire que je voue un culte certain à Game Arts, un développeur japonais que j'avais découvert grâce au Mega-CD. C'est en effet sur ce périphérique que l'on avait eu la joie de voir surgir un des plus grands shoot'em up de l'histoire des jeux vidéo, le fabuleux Silpheed. Il fut suivi par le premier volet de la saga des Lunar (un sacré RPG !). Fort de ces deux indéniables réussites, Game Arts ne connu pas de problème lors de son passage sur Saturn. De sa géniale équipe de programmation naquirent deux volets de Gun Griffon (une simulation de robot plutôt fun) et deux volets de Lunar. Mais c'est avec Grandia en 1997 que Game Arts fût reconnu dans le monde entier pour la qualité de ses jeux. Aujourd'hui, cet éditeur nous promet une fois de plus de nombreuses heures de plaisir avec un Grandia II qui devrait faire parler de lui lors de sa sortie. Désormais, l'univers de Grandia sera entièrement en 3D (personnages compris !)

Certains passages rappellent furieusement le premier Grandia.

DÉVELOPPEUR : GAME ARTS

GENRE : RPG

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000 (JAP)

pour 3 fois plus de bonheur. Il faut voir le jeu tourner pour se rendre bien compte de son extrême beauté. On a vraiment l'impression de se retrouver avec la seconde génération de jeux Dreamcast (une nouvelle génération inaugurée par un certain Soul Calibur). Le luxe de détails impose le respect (à moins d'être un fanatique indécrottable de la PlayStation 2 !) à tout amateur de RPG. L'animation n'est pas en reste et les personnages disposent d'une palette de mouvements plutôt conséquente. Le moteur 3D est encore plus impressionnant lors des différents combats, surtout lors de l'utilisation des magies les plus puissantes. Si l'on ne sait encore rien du scénario (contrairement aux élucubrations de certains magazines), je peux au moins vous garantir une durée de vie assez longue (le premier nécessitait déjà une quarantaine d'heures de jeu pour atteindre la fin). Ce ne sera pas un mal à l'heure où la Dreamcast a tant de mal à proposer un RPG digne de ce nom. Avec deux Evolution des plus répétitifs et un E.G.G. trop classique, les passionnés ne

VIVE LA MAGIE RÉGÉNÉRANTE !

L'art de la guerre

Les combats sont toujours aussi intuitifs et proposent un subtil mélange entre des actions en temps réel et l'utilisation d'icônes pour la magie ou les items. Il est possible que cet aspect du jeu connaisse quelques changements avant sa sortie, mais pour l'instant, la simplicité semble être de mise. Le plus impressionnant restant la possibilité de se déplacer pendant les combats (un peu comme dans Star Ocean 2 sur PlayStation). D'un point de vue graphique, vous allez en prendre plein les mirettes. Entre les coups critiques et les magies surpuissantes, vous assisterez à un déluge pyrotechnique digne des invocations des derniers volets de Final Fantasy.

Oh, le vilain boss !

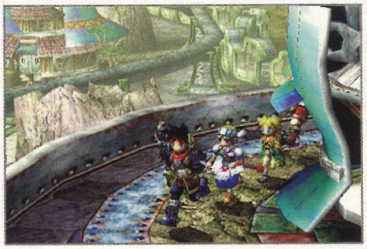
Ce que j'aime par dessus tout dans les RPG nippons, c'est la taille phénoménale de certains boss. Enfin, c'est bien connu... plus c'est gros, plus c'est c.. ! Que cela ne vous empêche pas de trembler devant leur puissance. Il suffit d'observer ces quelques photos pour se rendre compte de l'intensité des combats. N'oubliez surtout pas de tenir compte des faiblesses de chaque boss pour limiter les dégâts (un peu de tactique ne peut pas faire de mal aux gros bourrins que vous êtes !).

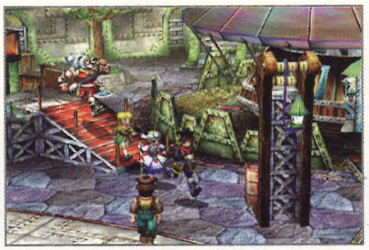
vivent que dans l'attente d'un RPG grandiose, un RPG capable d'en remontrer aux dernières productions Square Soft. Et croyez-moi, avec des titres comme Grandia II et Eternal Arcadia, cela sera bientôt une réalité. Pourquoi ? Tout simplement parce que ces deux merveilles surpassent en beauté tout ce que l'on a pu voir ces dernières années. Vivement la sortie de Grandia II !

Neo Alex

UNE VUE IDÉALE POUR ADMIRER CE MAGNIFIQUE PANORAMA.

UN COUP DIGNE DES MEILLEURS FILMS D'HEROÏC-FANTASY !



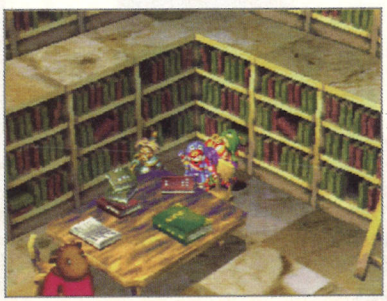


Un peu d'exploration

Comme dans n'importe quel RPG japonais qui se respecte, il vous faudra explorer nombre de villages ou cités majestueuses et dialoguer avec les habitants dans l'espoir de glaner quelques informations indispensables à la bonne marche de votre quête. Méfiez-vous, c'est ici que les difficultés de langage se feront le plus sentir. Ne parle pas le japonais qui veut ! Cela dit, avec un peu de patience et de rigueur, vous devriez pouvoir progresser. Quant à apprécier pleinement la richesse du scénario, c'est une autre histoire...

Retour vers le passé

La future sortie de Grandia II ne doit pas nous faire oublier pour autant que le premier volet avait connu un énorme succès sur Saturn. Tout en 3D (avec la possibilité de changer l'angle de caméra), il proposait déjà des graphismes colorés et attachants. Outre un système de combat des plus ingénieux, on ne pouvait qu'être impressionné par sa durée de vie (il tenait d'ailleurs sur 2 CD). Celui que l'on surnommait à l'époque «le Final Fantasy de la Saturn» connaît actuellement une seconde carrière avec sa superbe conversion sur PlayStation. Game Arts n'a pas fini de nous épater.



SEGA SPORTS

NBA 2K

NBA

NBA 2K SUR DREAMCAST.

PLUS JAMAIS VOUS NE JOUEREZ AU BASKET COMME AVANT.

NBA 2K : Les vraies équipes, les vrais joueurs, des actions hallucinantes, tout ça sur votre télé... Ce n'est pas parce que ça ressemble à une retransmission que vos petits doigts agiles ne doivent pas s'agiter sur les manettes. Êtes-vous à la hauteur pour jouer en NBA?

www.dreamcast-europe.com

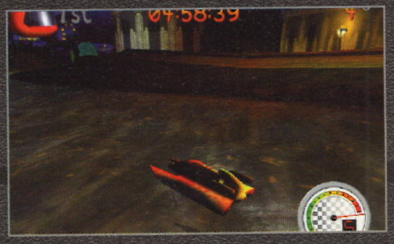
VISUAL CONCEPTS

SEGA

Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

NBA 2K © 1999 Sega Enterprises, Ltd. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc.© 1999 NBA Properties, Inc. All rights reserved. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.



MAMAN, LES PETITS BATEAUX...

Hydro Sprint

Bâbord, toute !

UNE COURSE DANS LES ÉGOÛTS DE PARIS ?

DÉVELOPPEUR : PROMETHEAN DESIGNS

GENRE : COURSE SUR L'EAU

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000

Dreamcast. PC

Non, Hydro Sprint n'est pas, comme vous auriez pu le croire, la suite du réussi, quoi qu'un peu court, Hydro Thunder de Midway. Réalisé par le studio anglais Prometheans Designs, auteurs du très attendu Picassio et de Renegade Racers, Hydro Sprint semble bien parti pour succéder à Wave Race et Hydro Thunder en tant que meilleure course aquatique. Comme dans le titre de Midway, vous êtes aux commandes d'un véhicule marin et votre but est de « bourrer comme une bête » (©El Tuco) afin d'en mettre plein la vue et de vous remplir les poches pour améliorer votre bateau, voire pour en acheter un plus performant. A travers des courses simples ou un championnat, vous concourrez pour le titre de champion du monde de course sur l'eau. En remportant des courses, vous débloquerez des pistes et des véhicules cachés. Un time trial sera évidemment de la partie. Un mode dans lequel vous pourriez essayer votre véhicule sur une courte distance a toutes les chances d'être intégré dans la version finale. Bien que nous n'ayons eu que des photos en notre possession, gageons que l'animation, le gameplay et la jouabilité seront d'un bon niveau. Sachez qu'une soixantaine de courses devraient être disponibles (ça nous change de la dizaine de niveaux d'Hydro Thunder !) et que plusieurs types de véhicules seront mis à votre disposition, du jet-ski au catamaran. Le moteur 3D promet beaucoup et les tracés des circuits devraient valoir leur pesant de poiscaille ! De plus, les développeurs nous promettent un mode multijoueur en écran splitté. Ainsi, quatre pilotes pourront s'affronter pour la gloire et surtout pour les thunes ! Par contre, il n'y aura vraisemblablement pas de bonus à la Mario Kart pendant les parties. Ca promet d'être intéressant, d'autant plus qu'une version PC est prévue pour le courant de l'année ; malheureusement, aucune date précise ne nous a été communiquée.

Seba

À À À LA QUEUE LEU-LEU (BEZU'S STYLE)

Dreamcast

Densha de Go ! 3, la célèbre (tout du moins au Japon) simulation de train sera disponible sur l'archipel en mars sur notre adorable Dreamcast. A travers 5 voies de chemin de fer, vous pourrez piloter jusqu'à 13 trains différents. Avec cette news, j'ai du intéresser environ 3% de notre lectorat ! De plus, impossible de savoir si le titre sera vendu avec une manette spéciale comme pour le premier sur PlayStation. A noter : la présence d'un mode simili-arcade et d'un mode Internet pour envoyer son score. Vous m'excuserez, mais moi, je retourne jouer à Crazy Taxi, Code : Veronica et Worms Armgeddon !

GUERRE DE PETITS SOLDATS

Dreamcast

Les Army Men sont des petits soldats en plastique qui s'amusent à recréer la seconde guerre mondiale dans votre maison. Ce n'est pas un Toy Commander, mais plutôt une sorte de Command and Conquer (célèbre jeu de stratégie sur PC). Pour cette version Dreamcast, 3DO, le concepteur de la série, a préféré réaliser un jeu d'action totalement en 3D du nom d'Army Men : Sarge's Heros qui sera distribué par Midway. Avec Heroes of Might and Magic 3 et désormais Army Men, 3DO s'investit à fond sur la 128 bits de Sega. Tant mieux ! Et pourquoi pas un petit Might and Magic pour pallier le manque cruel de RPG sur cette console ?

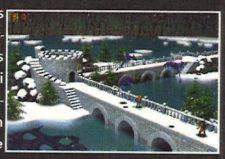
ESCAPADE SONORE VERS LA FÉERIE

Dreamcast

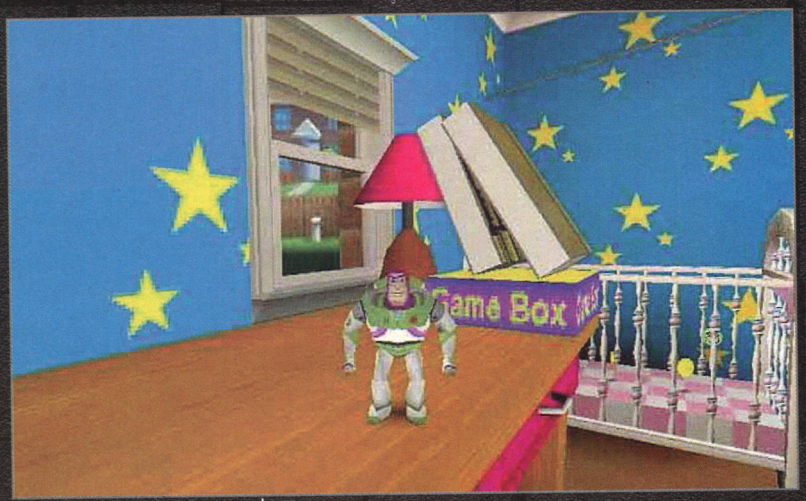
En attendant de pouvoir jouer à Eternal Arcadia qui devrait, en toute logique, être le premier bon RPG sur Dreamcast, vous pourrez bientôt vous procurer le CD des musiques du jeu. Comme pour Shenmue, on aura droit à une version symphonique orchestrée par 41 musiciens. D'après les sources nippones, ces arrangements musicaux surpasseraient ceux de la sage des Panzer Dragoon et de Shenmue. Aucune date ne nous a été communiquée, mais ce CD devrait être disponible dans tous les bons magasins d'import au moment où vous lirez ces lignes, voire peu de temps après.

UN JEU EN ARGENT MASSIF

Dreamcast



D'après les dernières informations qui nous sont parvenues, la version Dreamcast de Silver, le RPG-action d'Infogrames, serait achevée à environ 80 %. C'est donc avec un certain plaisir que l'on vous en montre les premières images en avant-première. La preview complète devrait donc vous être proposée dans les prochaines semaines, puis le test peu de temps après, si tout va bien. Spiral House, l'équipe qui s'est chargée du développement, a également laissé entendre qu'elle travaillait actuellement sur un nouveau jeu PC. Peut-être sera-t-il aussi adapté sur Dreamcast...



On a une belle vue depuis cette table !

Toy Story 2

Le retour de la vengeance du jouet masqué strikes back

C'est émouvant, j'ai la même tapisserie dans ma chambre.

Dreamcast PC

Vous connaissez tous, grands enfants que vous êtes, Toy Story, le premier du nom. Ce film d'animation entièrement réalisé en images de synthèse (le premier du genre), véritable œuvre d'art novatrice sortie tout droit des studios Disney et Pixar. Le deuxième volet est sorti sur nos écrans de cinéma et sur ceux de nos PC au début du mois de février, et voilà que la version Dreamcast pointe le bout de son Buzz. Buzz ? C'est le héros du film comme celui du jeu. Et évidemment, nul autre que vous ne semblait mieux désigné pour diriger un héros. Vous incarnez donc ce Space Ranger jovial qui part à la recherche de son ami Woody le cow-boy, kidnappé par un collectionneur de jouets sans scrupules. Buzz évolue bien évidemment dans un univers dont l'échelle nous semble surdimensionnée puisqu'il a la taille d'un jouet. L'atmosphère n'est donc pas sans rappeler le célèbre Micromachines V3 et, plus récemment, Toy Commander sur notre console favorite. Il s'agit ici d'un désormais classique jeu de plates-formes en 3D du type Mario 64 et il vous faudra courir, sauter, parfois tomber, pour récolter un maximum de pièces, items, bonus et autres padzielles de toutes sortes. Mais aucun souci car notre ami Buzz est un excellent grimpeur, et un sauteur hors-pair : une vraie grenouille ! De plus, les options spéciales, les armes et les gadgets propres à tout jouet digne de ce nom sont aussi au rendez-vous et vous aideront à franchir des étapes sans grande difficulté. Les graphismes sur PC sont très fins et fidèles à l'ambiance du film, et la bande sonore a été particulièrement soignée avec des mélodies variées et entraînantes. On espère toutefois que les quelques bugs d'affichage constatés, et surtout la gestion de la caméra assez mal réalisée sur PC, seront améliorés dans la version Dreamcast.

Le Joker

Ah, ça c'est une belle tractopelle qui plairait à mon p'tit n'veu !

DÉVELOPPEUR : DISNEY INTERACTIVE

GENRE : PLATE-FORME 3D

SORTIE PRÉVUE : DISPO(PC) 24 MARS(DC)

RED DOG

RED DOG "MODE 4 JOUEURS" SUR DREAMCAST.

RIEN DE TEL QU'UNE BONNE GUERRE.

Red Dog : conduisez un tank ultra-perfectionné et tirez-vous dessus sans aucune retenue. Vous verrez que de s'entretuer une bonne fois de temps en temps en famille ou entre amis, ça ne fait de mal à personne. Ça fait même du bien. www.dreamcast-europe.com

SEGA

ARGONAUT

Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

©1999, Argonaut Software, Ltd. Red Dog and Red Dog: Superior Firepower are trademarks or registered trademarks of Argonaut Software, Ltd. Published by Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

On peut admirer la finesse des détails et la modélisation excellente des monoplaces.

F1 Racing

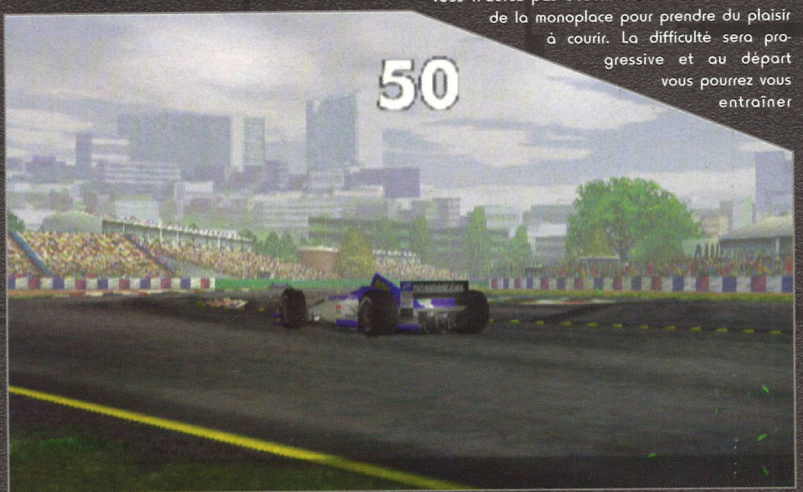
On vas pas chicaner !

DÉVELOPPEUR : VIDEO SYSTEM

GENRE : COURSE DE F1

SORTIE PRÉVUE : MAI 2000 (DC) NC (PC)

Dreamcast. PC Une bien belle page d'histoire est en train de s'écrire sur la Dreamcast dans le petit monde « tranquille « de la formule 1. Un titre particulièrement séduisant qui porte le doux nom de F1 Racing et qui devrait créer une petite révolution. Il est en préparation depuis déjà un moment et les développeurs du titre n'en sont pas à leur coup d'essai, sachant qu'ils ont à leur actif ce qui se faisait de mieux jusque-là avec Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 et Formula One World Championship. L'union faisant la force, on devrait voir du même coup les petits défauts qui agrémentaient les jeux précités gommés comme par magie. Par exemple, la capacité d'affichage de la nouvelle adaptation sera deux fois supérieure en résolution avec plus de 650 000 couleurs. La cible et le potentiel de joueurs devraient être élargis grâce à une approche moins compliquée. En effet, vous n'aurez pas besoin d'être des fous furieux de la monoplace pour prendre du plaisir à courir. La difficulté sera progressive et au départ vous pourrez vous entraîner



La gestion de la météo fait partie des réjouissances, et ici le brouillard est particulièrement réussi.

On sent qu'il va lui faire l'extérieur, illico presto.

dans le mode arcade, qui sera moins regardant sur vos éventuels écarts de conduite. Un mode training devrait aussi voir le jour pour que vous puissiez vous familiariser avec un grand nombre d'options en mode simulation. Une optique résolument « fun « est donc à envisager. Sans pour autant oublier les vrais aficionados de la F1, qui pourront se mettre dans des conditions quasi-réelles de Grand Prix pour disputer des courses entières. La modélisation des véhicules avec une foule immense de détails tous plus réalistes les uns que les autres est plus que probable, par référence à la qualité des photos disponibles. Espérerons que le mode deux joueurs sera à la hauteur de nos attentes, ne souffrira pas de ralentissements et accueillera les autres concurrents lors des duels entre joueurs. Prions aussi pour que les fameuses licences officielles nous permettent de piloter au volant de Ferrari ou McLaren plutôt que de pâles imitations qui atténueraient largement notre plaisir. La ligne directrice du jeu a été pensée dans ses moindres détails afin que personne ne soit déçu. Il vous faudra patienter jusqu'en mai 2000 pour pouvoir vous faire une idée un peu plus précise en vous glissant dans les baquets de vos rêves. Quant aux heureux possesseurs de PC, l'attente sera encore plus longue (une fois n'est pas coutume) : courant juin devrait être une bonne projection.

El Tuco

Une bien belle photo qui nous confirme l'acquisition des fameuses licences.

J'AI ENCORE RÊVÉ D'ELLE, ET LES DRAPS S'EN SOUVIENNENT.

Hanagumi Taisen Columns 2

Le marketing frappe toujours deux fois

UN JEU QUI POSSÈDE DES DÉCOLLETÉS SYMPATHIQUES.

DÉVELOPPEUR : RED COMPANY

GENRE : TETRIS-LIKE

SORTIE PRÉVUE : DISPO JAPON

La série est peut-être inconnue pour nous autres, pauvres Européens, mais il faut savoir que les Sakura Wars sont aussi incontournables pour les Japonais que peut l'être notre increvable Michel Drucker à la télévision française. Tout ça pour vous dire que vous êtes en train de lire une preview d'un jeu qui est aussi intéressant qu'un commentaire photo de notre indispensable El Tuco. Mais il faut savoir que c'est un événement au pays du Soleil Levant car nous avons à faire face au premier Sakura Wars sur Dreamcast. « Hanagumi» est le nom de la branche contre laquelle se battent les persos de Sakura. «Taisen» signifie «Great Battle», «Columns» car le jeu reprend le principe de ce Tetris-like. «2» parce que c'est la suite du titre déjà sorti sur Saturn en 1997. Vous avez le choix entre plusieurs modes de jeu. Outre le Columns classique, vous aurez la possibilité de vous affronter à plusieurs dans un Battle mode des plus chauds. Pour les fans de la série (si, je vous assure, il en existe), le mode story les intéressera à coup sûr. Ce mode se déroule comme un Diôkusey où vous rencontrerez les plus merveilleuses créatures que le monde de Sakura n'ait jamais portées. L'histoire comprendra plusieurs parties secrètes que votre doigté se devra de débloquer pour avoir la chance de tout voir. Inutile de vous dire que ce jeu n'est pas super attendu par l'ensemble de la rédaction, surtout par Seb qui n'a toujours pas compris le principe, pourtant extrêmement simple, de Tetris. En voilà un tout trouvé pour le test...

Emmanuel

VOUS AVEZ LE CHOIX PARMI LES PERSONNAGES FAISANT PARTIE DE L'UNIVERS DES SAKURA WARS. Y'A PLUS DE FEMMES QUE DE MÂLES. TROP COOL !

ECLECTIC Multimedia

REVENDEURS, CONTACTEZ - NOUS!
Prix Alléchants
Facilités de paiement
Service Rapide
Garanties
Gamme Originale
Produits de Qualité

WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55

FF 249,-TTC
PORT = 30FF

NEXUS 4M

- 4 fois plus de mémoire que le VMS officiel (sans compression)
- Connectable à un PC pour échange de Sauvegardes entre amis

CONSOLES MAX : "Très fiable" 4/5

Pack Vibreur

- Une Qualité irréprochable
- Disponible en plusieurs coloris
- Un prix défiant toute concurrence

Boîtier Vide

FF 249,-TTC
PORT = 30FF

Finie la mode du blanc!
Décorez votre DC dans un des coloris suivants:
- Transparent
- Bleu translucide
- Jaune translucide
- Fumée

FF 299,-TTC
PORT = 30FF

La puce DC enfin Disponible!!
Passez tous vos titres imports sans échange de disque et sans risque!
Plans de montage fournis!

CABLE RGB AUDIO

FF 99,-TTC

Améliore l'image Sur la TV
Connectable à une chaîne HI - FI

Bientôt d'autres accessoires! Manettes, Gun, Volant, etc.

FF 199,-TTC
PORT = 30FF

Changez de Console, pas de Manettes!

- Compatible manettes & volants PSX
- Fonctions analogiques & vibrantes conservées

CONSOLES MAX :"La jouabilité est impeccable" 4/5

NEXUS 16M

FF 329,-TTC
PORT = 30FF

- 16 fois plus de mémoire que le VMS officiel
- Connectable au PC pour échange de données entre amis

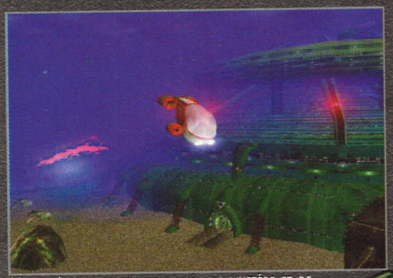
BON DE COMMANDE:
à envoyer à CLARYSSE / ECLECTIC-VG
59 Rue Henri Chomé, 1030 Bruxelles, BELGIQUE

NOM / PRENOM:_____
ADRESSE:_____
CODE POSTAL:_____
VILLE:_____
COMMANDE:
NEXUS 4M:___
Pack Vibreur:___
Boîtier Vide DC:___
Puce DC:___
Cable RGB Audio:___
TOTAL CONTROL:___
NEXUS 16M:___
PAIEMENT:
Contre Remboursement (+ 28 FF):___
Carte de Crédit:___
Numéro:____ / ____ / ____ / ____
Date:___ / ___
Chèque / Mandat:

Wahhh ! Alors ça, ce sont des décors comme on aime. Magnifique pyramide engloutie.

Deep Fighter

20 000 yeux sous les mers



Une cité sous-marine, la dose de mystère et de rêve qu'il nous manquait !

Dreamcast. PC Je ne sais pas si vingt milliers d'yeux se poseront sur les écrans fabuleux de ce jeu, mais je pense qu'il le mériterait. Bon, je suis peut-être un peu influencé par mon amour immodéré des fonds marins, mais force est de reconnaître qu'ils sont ici bien représentés. C'est sympathique, d'ailleurs, ça. Le mois dernier, mon collègue mais néanmoins moustachu camarade Neo Alex vous présentait les images somptueuses d'Ecco The Dolphin, et ce mois-ci, nous avons encore droit à notre dose d'iode mensuelle grâce à l'arrivée imminente sur Dreamcast et PC de Deep Fighter. Ce jeu vous emmènera à la découverte des profondeurs de l'Océan, à la rencontre d'une mystérieuse civilisation sous-marine combattant pour sa survie des hordes d'ennemis sans pitié responsables de la destruction de leur environnement. En tant qu'agent des forces de défense, vous aurez pour mission la prépa-

Qu'est-ce qui se cache dans cette obscure crevasse ?

DÉVELOPPEUR : CRITERION STUDIOS

GENRE : ACTION/STRATÉGIE

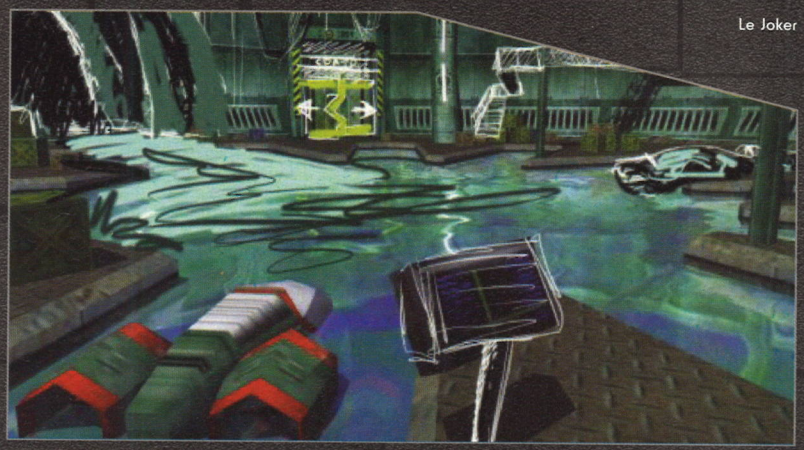
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 2000

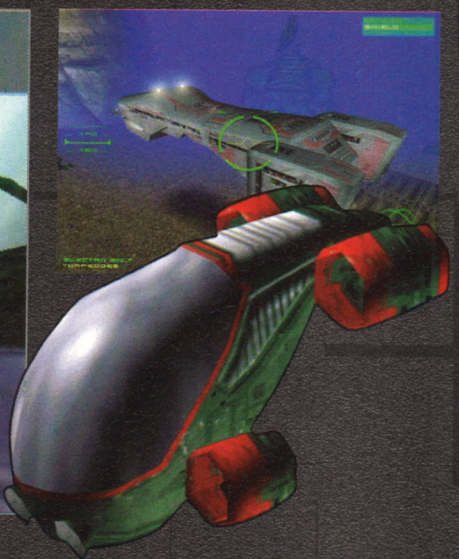
Les effets lumineux sont vraiment bien rendus.

ration d'un exode ! Il vous faudra en effet orchestrer la réalisation d'un immense vaisseau-mère susceptible de transporter en toute sécurité vos congénères loin des eaux devenues hostiles où ils vivent actuellement. Vous serez donc amené à trouver et détruire certains ennemis, à explorer de nombreux milieux inconnus, et gérer la réparation et la défense de vos ressources minières. Ce jeu combine donc action et stratégie, avec un soupçon de mystère et de découverte. Vous aurez en plus à votre disposition un contingent de droïdes chargés de réparer la cité en péril, durant la construction du vaisseau. Le pilotage sophistiqué de plusieurs véhicules sous-marins est assez prometteur au niveau jouabilité et fun, et les énigmes à résoudre devraient donner du fil à retordre aux joueurs les plus exigeants. Les effets spéciaux seront bien présents, avec une gestion des collisions annoncée comme novatrice et des explosions réalistes. Les décors semblent de toute beauté et la gestion de la luminosité sur les fonds marins devrait en ébahir plus d'un. Ombres, miroitement, tout y sera. De plus, c'est un cycle temporel respectant l'alternance du jour et de la nuit qui rythmera votre vie sous les mers. Dépaysement complet assuré (le «dépaysement Total» ayant moins la cote en ce moment). Les différents protagonistes de l'histoire devraient avoir leur vie propre et être gérés individuellement par l'ordinateur. Touche finale, l'environnement sonore ultra-élaboré tirera partie des installations du type «3D Sound Theater». Bref, autant dire que j'en bave déjà : JE VEUX DES HUÎTRES !

Le Joker

Lors d'un combat, il est important de garder le contact avec ses troupes.





Un petit tour à la surface permet de découvrir une île accueillante. Mais pas le temps de faire bronzette.

News

Ca quake sous la dent !

Dreamcast PC Quake 3 Arena, le magnifique doom-like multi-joueur déjà présent sur PC depuis quelque temps, distribué par Sega. Multijoueur par excellence, ce titre devrait enfin permettre à Sega Europe d'utiliser enfin efficacement la fonction Internet de la console. Par contre, aucune date de sortie précise n'a été communiquée pour l'instant. Alors, commencez dès maintenant à astiquer vos guns et à récurer vos lance-roquettes car une chose est sûre : ça va saigner !!

Capcom vs le monde

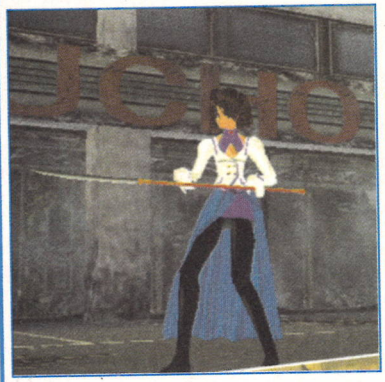
Capcom, que nous ne vous présentons plus, a signé un partenariat avec le provider nippon KDD Corp pour la création d'un système de jeu on-line baptisé "Match Service" exclusivement réservé aux Japonais et aux jeux de baston. Ce service sera disponible le 1er mars. Grâce à une technologie nommée "Data on Demand", KDD annonce des taux de transfert fulgurants. Les tarifs de connexion seront de l'ordre de 50 ou 60 yens pour 5 minutes de jeu, soit environ 2,50 francs, voire 3. Eh oui, au Japon comme en Europe, les communications locales ne sont pas gratuites : elles sont même plutôt gratinées ! Bien que pour l'instant réservé à la Dreamcast, KDD envisage d'adapter ce service sur d'autres plates-formes vidéo-ludiques. Les premiers titres Capcom à bénéficier de cette innovation seront Marvel vs Capcom 2, Powerstone 2, SNK vs Capcom, Private Justice League 2 et Street Fighter 3 : 3rd Strike. Comment ça, un 3rd Strike ?

Option bromure pour la Dreamcast

Les sites internet contenant de la nudité ou de la pornographie seront immédiatement détectés par le système que Sega est en train de mettre au point. Cette option est disponible au Japon depuis le mois de février et il fonctionnera en temps réel avec une bande de données de plus de 500 mots prohibés. A part une vasectomie, on voit pas comment ils pourront faire mieux. En attendant, plus de 50 000 clients potentiels ont été recensés.

Les anges à la rescousse !

Dreamcast Global nous propose aujourd'hui au rayon des RPG (ou plutôt Action-RPG) un Innocent Tears du plus bel effet. Dans un Tokyo dévasté par l'Apocalypse (oui, oui, celle-là en personne !), les monstres mutants font désormais la loi. Incarnant un humain devenu un ange du nom de Haruaki, vous êtes à la recherche de l'âme de votre petite amie Kagari.



Accessoirement, si vous pouviez aussi aider les survivants, ce serait sympa, merci beaucoup ! Sur 35 niveaux, vous vous batterez, lancerez des sorts et récolterez items et infos. Jusqu'à dix personnages pourront vous épauler. Basé sur un système de tours (à la Shining Force ? Mystère...), Innocent Tears est un titre qu'il faudra surveiller de plus près.

L'as de la glisse ?

Dreamcast C'est en Mars que NHL 2K, le fabuleux jeu de hockey de Sega, débarquera enfin sur le territoire américain. D'après nos sources, le jeu serait très jouable et disposerait d'une maniabilité sans faille. C'est Néo Alex qui va être content ! Lui qui veut y jouer à tout prix, il n'a plus longtemps à attendre ! On va bientôt glisser en choeur et frapper à tour de bras. Gare aux coups de crosse !

Un croco qui a une rage de crocs

Dreamcast Une rumeur persistante consistant en l'adaptation de Croc sur Dreamcast faisait son petit bout de chemin depuis un certain temps. Elle devait être réalisée par l'équipe d'Argonaut, qui finalise actuellement Red Dog. L'info vient de tomber : il n'y aura pas d'épisode du petit croco tout vert et tout mignon sur la 128 bits de Sega. En effet, il semblerait que la Fox, qui devait distribuer le jeu, ait annoncé l'existence d'une future version Dreamcast à la presse sans même en parler aux développeurs d'Argonaut. Si d'aventure il devait y avoir un Croc DC, ce ne sera pas avant longtemps.

TONY HAWK : UN RICHE «VOYOU» QUI S'ÉCLATE DANS SON HANGAR PRIVÉ POUR GAGNER LARGEMENT SA VIE. SYNONYME : GROS VEINARD !!

Tony Hawk's Pro Skater

Les rouleurs de patins se prennent une gamelle !

CES PISCINES VIDES, LES BOWLS, SONT DES ENDROITS QUI VOUS PERMETTENT DE RÉALISER ASSEZ FACILEMENT DES FIGURES DE PSYCHOPATHES.

DÉVELOPPEUR : CRAVE ENTERTAINMENT

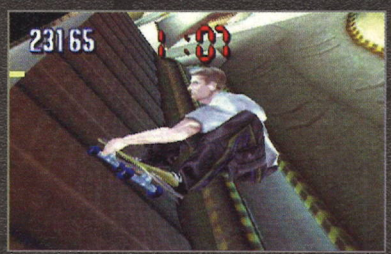
GENRE : SKATE

SORTIE PRÉVUE : N.C.

Dreamcast

Après une version phénoménale sur PlayStation, Tony Hawk's Pro Skater s'apprête à débarquer avec ses planches et figures de l'enfer sur notre Dreamcast adorée. Les plus fidèles d'entre vous auront déjà remarqué une nette différence sur les photos du mois précédent. Votre déception doit être grande, mais elle ne sera jamais aussi intense que celle de notre bien aimé Vincent qui ne mange plus, ne boit plus et comble de l'horreur, continue sa grève du rasoir pour la plus grande joie d'El Tuco (je ne cherche même plus la raison, cette créature restant très mystérieuse à étudier). Mais ne vous inquiétez pas les gars ! Aux dires des programmeurs, beaucoup d'éléments vont être améliorés dans les mois à venir sur les textures, la gestion des ombres et lumières, le nombre de polygones pour les personnages, etc... Outre l'amélioration technique, le fun et l'intérêt seront décuplés, pour le plus grand plaisir des skateurs en herbe. On devrait donc retrouver le mode carrière et ses cinq épreuves (trouver toutes les lettres, accomplir un certain nombre de figures pour accumuler le plus de points possible, etc...), les épreuves de rampes spectaculaires avec plus de dix skateurs professionnels parmi les plus grands, une possibilité de jouer jusqu'à quatre pour un maximum de sensations extrêmes (ça fait un peu bande-annonce à deux balles). Inutile de vous dire que je suis très impatient d'exécuter des figures de folie pure : moi qui ne tiens même pas cinq secondes sur ces maudites planches à roulettes, je vais pouvoir me la raconter par écran interposé. C'est encore ma modestie qui va en prendre un coup, mais que voulez-vous, quand on est le meilleur et que le talent paye, il ne sert à rien de cacher la vérité (c'est de l'humour les gars...).

Emmanuel

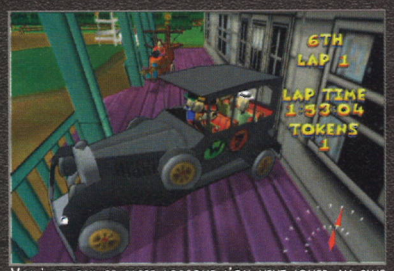


LA POSITION DU CHIEUR VERTICAL, VOUS CONNAISSEZ ? ON S'ESSUIE SUR LES MURS EN GUISE DE GRAFFITI.

La pauvre Pénélope est en mauvaise posture !

Wacky Races

Les Fous du volant déboulent sur Dreamcast



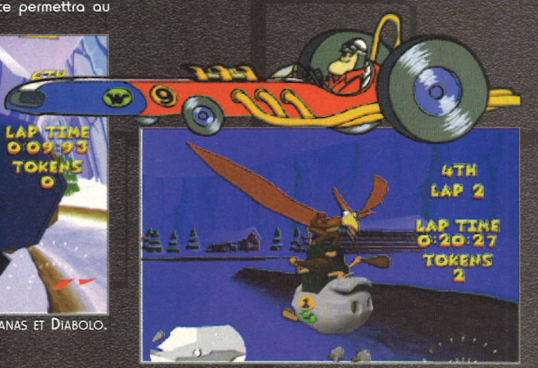
Voilà ce qui se passe lorsque l'on veut jouer au plus malin avec sa grosse voiture !

Dreamcast

Ah, Infogrames semble décidé à réaliser un de mes rêves d'enfant. En effet, l'éditeur français prépare un jeu de course basé sur le célèbre dessin animé de Hanna Barbera, Les Fous du volant. Je m'imagine déjà en train de comploter des coups tordus avec mes deux compères, Satanas et Diabolo. Mais bon, trêve d'enfantillages ! Wachy Races est un jeu de course qui mise beaucoup sur l'humour omniprésent de cet univers cartoon en proposant une action très proche de celle d'un Mario Kart. Pour cela, les programmeurs ont imaginé une quinzaine de circuits colorés aux noms aussi évocateurs que Desert Drifts, Snowy Peaks ou Redwood Forest. Ces parcours comprennent un grand nombre de raccourcis, tunnels et autres pièges qui combleront d'aise les ténors du volant. Cette diversité se retrouve tout au long des différents modes de jeu (Wacky Cups, Straight race, Battle Round, Boss Challenge, Time Trial et Versus Modes). Pas d'inquiétude, Wacky Race permettra au joueur de retrouver toutes les vedettes de ce dessin animé anthologique (Les frères Capone, Satanas & Diabolo, la belle Pénélope, le Baron rouge...) qui pour l'occasion se verront attribuer un grand nombre de digitalisations vocales utilisant les bons offices des doubleurs de la série. Une façon comme une autre de prouver qu'Infogrames ne fait jamais les choses à moitié. Un mode multijoueur est bien sûr prévu avec 3 arènes de combat où tous les coups seront permis. S'il n'est pour l'instant pas possible de juger de la qualité de l'animation, je peux en revanche vous certifier que les graphismes sont absolument conformes à la série. Et si la jouabilité venait à répondre à nos attentes les plus folles, nous serions en présence d'une pure merveille. A surveiller de très près !

Neo Alex

On retrouve avec plaisir les célèbres Satanas et Diabolo.



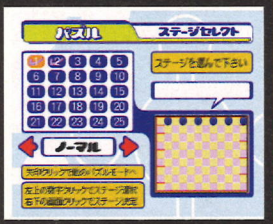
DÉVELOPPEUR : INFOGRAMES

GENRE : COURSE

SORTIE PRÉVUE : JUIN 2000 SUR DC

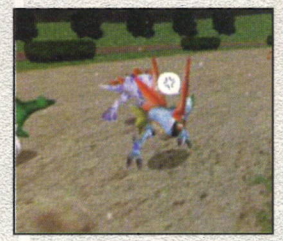
ON VA «CHUCHUTER» NOS PC !

Dreamcast. PC Le jeu de puzzle, Chu Chu Rocket, brillamment testé par Emmanuel dans Dreamzone 8, et ayant fait un carton au Japon est disponible sur PC, mais dans une version très particulière. En effet, en allant sur la page web de Sega of Japan (dont voici l'adresse Internet : http: www.sega.co.jp/sega/puzzle/game.html), vous pourrez jouer en ligne à une version Shockwave de ce jeu. Un site en Shockwave permet d'avoir des animations d'une meilleure qualité. En arrivant sur ce site, vous téléchargez la police de caractères nippons si vous ne l'avez pas. Ensuite, vous choisissez un niveau, et c'est parti ! Désormais, plus besoin d'une console pour jouer à Chu Chu Rocket (la belle affaire) !



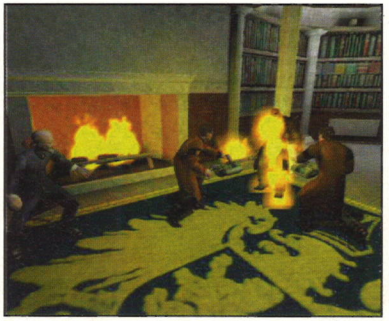
PIKACHU !

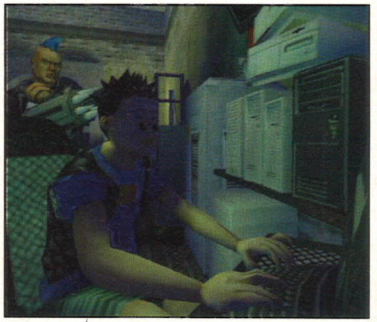
Dreamcast. Non, la sale bestiole de Nintendo ne fera pas d'apparition sur Dreamcast ! Par contre, ceux qui apprécient le système des Pokémon seront aux anges. En effet, Animaster, le jeu d'Aki, vous propose de partir à la chasse aux bestioles afin de les éduquer, de les entraîner et de les faire combattre contre d'autres monstruosités. Vous pouvez même les refourguer si ça vous chante ! Je terminerai par cette info incroyable : le jeu sera certainement compatible avec la Game Boy (alors là, je ne comprends plus rien... A quand Sonic sur GB Color ?). Animaster sera disponible au Japon cet été.

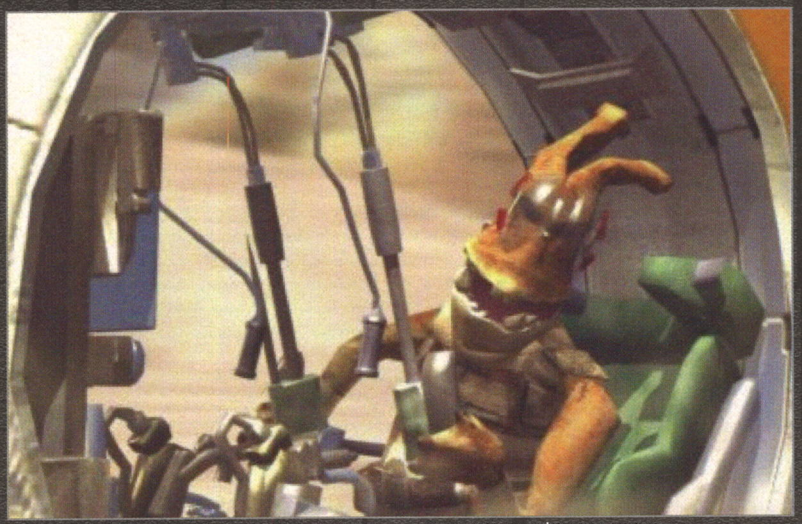


LESTAT BIENTÔT SUR DREAMCAST

Dreamcast. PC Nihilistic développe actuellement un RPG nommé Vampire : The Masquerade - Redemption sur Dreamcast et PC. Basé sur le célèbre jeu de rôles du même nom, ce soft gothique aux graphismes sensationnels et à l'intérêt sanglant sera édité par Activision. Il se murmure cependant qu'une version Dreamcast serait en préparation. Toutefois, Activision ne serait pas chargé de la distribution de la version console. De plus, aucune date de sortie n'a été communiquée. Avec Nightmare Creatures 2, Code : Veronica et maintenant Vampire, une chose est certaine : on va frissonner.







Une image de l'intro qui promet beaucoup et qui nous plonge directement dans l'ambiance du film.

Le pod d'Anakin est le meilleur pour débuter.

Star Wars : Episode One Racer

En avril, Anakin grille le feu rouge et passe du côté obscur de la Force

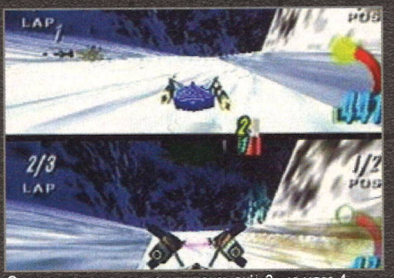
DÉVELOPPEUR : LUCASARTS

GENRE : COURSE DE PODS

SORTIE PRÉVUE : AVRIL 2000 (DC) DISPO (PC)

Dreamcast. PC Tout en préparant son Star Wars Episode Two (avec Di Caprio dans le rôle d'Anakin), le sieur Geoges Lucas se souvient qu'il a un Star Wars Racer à terminer sur Dreamcast. Eh oui, il y en a des sous à gagner avec une telle licence, d'autant plus que ce titre était plutôt bien réalisé sur N64, et encore mieux fait sur PC, dont les photos ici présentes sont extraites. Le développeur du jeu, Lucas Arts, a confirmé que cette version Dreamcast serait une adaptation de celle du PC. Bien que nous n'ayons pas encore eu de démo jouable, divers bêta-tests ont confirmé que la vitesse du jeu serait incroyablement rapide et qu'elle ne ralentirait quasiment jamais. Ainsi, Sonic Adventure serait apparemment pulvérisé au niveau de l'animation. Bien sûr, cette info est à prendre au conditionnel tant que nous n'aurons pu y jouer, mais il n'y a pas de raison que ce ne soit pas le

Plusieurs vues sont disponibles. Ici, on est sur Tattooine.



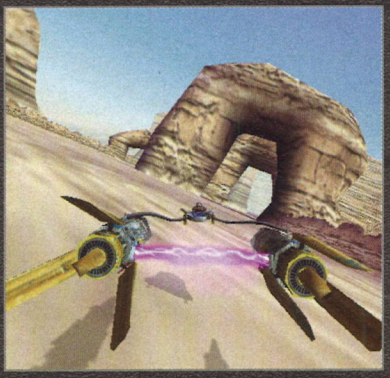
On ne pourra malheureusement jouer qu'à 2 : le mode 4 joueurs n'étant pas implanté.

cas. Durant vos courses, vous aurez le choix entre plusieurs vues, depuis la vue du cockpit jusqu'à celle située derrière votre bolide. A l'instar de Sonic, le mode Internet de Racer vous permettrait seulement d'envoyer vos scores sur le site du jeu. Racer vous proposera vingt-quatre coureurs (dont Anakin, Sebulba, Rats, etc...) qui feront rugir les moteurs de leurs pods trafiqués à travers vingt-cinq circuits (de Tatooine à Ovo 4, en passant par Hoth) ; sachez que dans chaque course, 12 pilotes seulement s'affronteront. Evidemment, chaque circuit comportera des embûches et des bonus à ramasser en cours de course. Plus vous remportez de courses et plus vous gagnez d'argent ; ensuite, libre à vous d'utiliser vos gains pour customiser votre caisse de l'espace. Racer emprunte à WipEout la possibilité d'esquiver les obstacles en glissant latéralement à gauche ou à droite. De plus, vous bénéficiez d'un turbo intégré à votre machine, mais si vous vous en servez trop, votre pod sera bon pour la casse. Bon, ce Racer s'annonce très, mais alors TRES intéressant et j'ai vraiment hâte de le tester (non, Darth El Tuco Maul, tu ne testeras point ce jeu !). Ah si, j'ai failli oublier : on pourra jouer non à quatre, mais à deux joueurs. De plus, dans ce mode, il n'y aura pas de concurrents contrôlés par la console.

Seba

Ne rêvez pas, ce n'est pas une image du jeu, mais un autre extrait de l'intro.

Le niveau de Hoth sera vraisemblablement l'un des plus beaux du jeu.



News

SATANÉE PUCE

Décidément, on peut dire que la puce destinée à rendre la Dreamcast multistandard aura fait couler beaucoup d'encre : pas assez fiable, problèmes de compatibilité, de surchauffe, etc. Et un jour on découvre la puce miracle qui fonctionne avec tous les jeux, sur toutes les consoles, mais qui coûte quand même pas loin de 300 francs. Jusqu'à ce que Sega modifie le bios de ses machines, pour le plus grand désespoir des joueurs. Il paraît, en effet, que les prochaines consoles de Sega -aussi bien japonaises, américaines qu'européennes- disposeront d'un bios qui rend les fameuses puces inopérantes. Volontaire ou non, cette mesure va encore obliger les bidouilleurs hongkongais à mettre au point une nouvelle parade. En clair, c'est pas gagné !

J'EN VEUX UN !

Dreamcast.

Ah, encore et toujours ce fameux Sega GT ! Au moment où vous lirez ces quelques lignes, le jeu sera disponible dans toutes les bonnes crèmeries. Malheureusement, en raison de nos satanés délais de bouclage ultra-serrés (grrr !!!-ndr), nous ne pourrons pas vous proposer le test complet dans ce numéro. Alors, en attendant le décorticage en long et en large de ce magnifique jeu de bagnoles et pour vous faire patienter jusqu'au mois prochain (ce sera dur, je sais !-ndr), vous allez découvrir les toutes dernières images du jeu, dérobées au péril de nos vies dans une lointaine contrée peuplée de bonshommes tout jaunes qu'on appelle Japon. Figurez-vous que les petits veinards ont eu droit, il y a quelques jours, à une démo jouable sur deux circuits et avec deux véhicules. Ca a l'air terrible ! Inutile de vous dire que toute la rédac' compte les jours avant sa sortie dans le commerce. Plus que cinq...

HEY, TAXI !

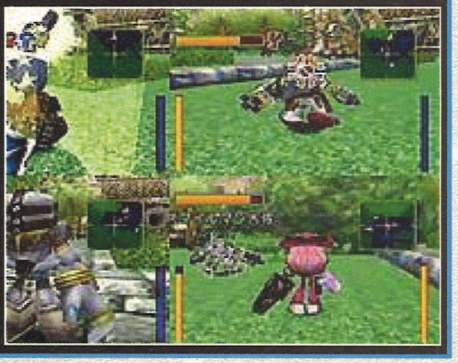
Dreamcast. PC

Ubi Soft éditera, en mai prochain, un jeu de course automobile basé sur le film taxi 2. Peu d'infos ont filtré. On sait simplement que l'on pourra piloter la Peugeot "tunée" dans les rues de Paris et Marseille. Le titre sortira quasi simultanément sur Dreamcast et PC. Les images présentées proviennent d'ailleurs de cette dernière version et il faudra attendre un prochain numéro pour savoir si l'adaptation DC sera identique ou si elle bénéficiera de certaines améliorations.

A CHASSE AU TRÉSOR

Dreamcast.

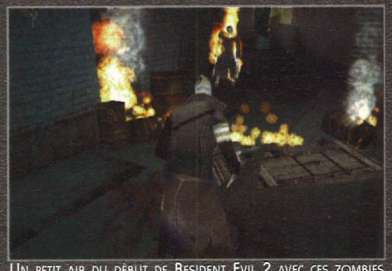
Kid proposera dès le 17 février au Japon un titre spécifiquement développé pour le réseau et baptisé Treasure Strike. Le jeu se déroule dans un monde où des chasseurs de trésors explorent les contrées à la recherche de biens divers. Pour résumer, le but est simplement de vaincre tous les ennemis rencontrés, ramasser le butin et troquer ou acheter une fois de retour dans la ville. C'est simple, mais efficace. Les concepteurs ont, bien évidemment, inclus deux autres modes jouables seul (story) ou jusqu'à quatre (vs.) via écran splitté, ce qui le rend accessible à tous les joueurs. Malheureusement, tout cela nous rappelle que le jeu est réseau n'est toujours pas disponible dans notre soit-disant beau pays. Avouez qu'il y a de quoi enrager. Grrr !!!



AIE, AIE, AIE, LA PIXELLISATION ! ENFIN, IL RESTE DU TEMPS POUR AMÉLIORER TOUT ÇA !

Nightmare Creatures 2

Welcome to my nightmare !



UN PETIT AIR DU DÉBUT DE RESIDENT EVIL 2 AVEC CES ZOMBIES EN FEU.

SPIDERMAN A BIEN CHANGÉ !

DÉVELOPPEUR : KALISTO

GENRE : BEAT-THEM-ALL LOVECRAFTIEN

SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2000

Dreamcast

Après un premier épisode sympathique, mais d'une faible durée de vie, Kalisto nous propose de nous replonger dans l'horreur grâce à Nightmare Creatures, deuxième du nom. Après Zombie Revenge, la formidable saga des Resident Evil et autres D2, un nouveau jeu basé sur des créatures infernales s'apprête à débarquer sur Dreamcast. Alors, quoi de neuf à propos de NC 2 ? Tout d'abord, laissez-moi vous signaler que les niveaux seront dix fois plus grands par rapport à ceux du premier épisode. 120 courtes séquences cinématiques réalisées avec le moteur du jeu seront présentes ainsi que 9 minutes d'autres séquences en images de synthèse. Désormais, le héros pourra escalader et nager. Contrairement à NC 1, vous ne pourrez incarner qu'un seul individu, mais quel perso ! Prénommé Wallace, il possède une personnalité qui ne peut laisser indifférent. Torturé par le scientifique Adam Crowley, il en a gardé des séquelles qui font de lui un véritable psychopathe. Son aspect laisse entrevoir toute sa souffrance et sa soif de vengeance. Visage couvert de bandelettes et grand manteau sombre, Wallace est l'ange

exterminateur et le cauchemar des créatures qui hantent Paris et Londres. En effet, c'est dans ces deux capitales européennes que l'action se passera à travers 9 niveaux. Vous visiterez des lieux tels que la Tour Eiffel ou le cimetière du Père Lachaise. Armé d'une hache, Wallace éventrera et décapitera toutes les abominations qui se dresseront contre lui en effectuant coups et combos avec simplicité. Quelquefois, il pourra utiliser un pistolet qui, s'il ne tire que deux coups, peut être upgradé. Des power-ups, que le héros ramassera au cours de son aventure, déclencheront des effets souvent fatals pour vos ennemis. Il ne vous suffira plus d'avancer en bourrinant bêtement pour finir le jeu, mais vous devrez adapter une tactique pour venir à bout de chaque monstre. En combat, vous lockez automatiquement l'adversaire, mais il est possible de se délocker. Malgré des graphismes encore trop pixellisés, NC 2 est un jeu que j'attends avec impatience.

Seba

Au niveau des nouvelles armes disponibles, je vous présente la tourelle de tir.

Des matches à quatre qui promettent énormément !

Power Stone 2

Pierre qui roule n'amasse pas mousse

Hé les gars, vous avez oublié vos parachutes !

Dreamcast

Ah, ah ! Power Stone ! Mon premier jeu Dreamcast et mon premier test à Dreamzone ! Des heures de fun malgré une durée de vie un poil courte si vos potes n'aiment pas le jeu. Il paraissait évident que Capcom, dont on connaît le talent à sortir moult suites de ses titres, programme un nouvel opus de nos aventuriers des pierres perdues. Devant sortir au printemps au Japon, Power Stone 2 apportera son lot d'innovations. En premier, de nouveaux personnages. Ainsi, en plus des dix persos du premier Power Stone, sont prévus pour l'instant quatre guerriers supplémentaires : Axel le pistolero, Guruman le cuistot diabolique, Julia la jeune princesse et Pete l'adolescent. De nouveaux environnements seront bien sûr dispo. L'un d'entre eux consiste en une bataille dans les airs sans que vous ne puissiez vous rattacher à quelque chose. Voir vos persos descendre en chute libre sans parachute est un pur régal. Capcom promet que ces lieux de combat seront interactifs à 100% et que vous pourrez donc tout utiliser ! Jusque là, il n'y a rien d'exceptionnel, mais Capcom apporte enfin ce qui faisait défaut à la précédente version en la présence d'un mode quatre joueurs ! Eh oui, vous pourrez vous éclater, vous et trois de vos amis, à vous envoyer missiles, poutres, tonneaux et autres super-pouvoirs dans la tronche. Le système des pierres et des pouvoirs du premier volet a été conservé. Ainsi, si vous collectez les 3 Power Stones qui se cachent dans le niveau, vous vous transformez et pouvez lancer une super-attaque. Pour en revenir aux niveaux, certains seront dignes d'un jeu de plates-formes, renforçant ainsi les courses poursuites qui représentaient généralement les combats du premier. Le gameplay et l'excellente réalisation technique de Power Stone ont apparemment été conservés. De plus, un mode combat par équipes est prévu. Quant à un mode réseau, rien n'a encore filtré. En tout cas, voilà un jeu que j'attends avec impatience et la bave aux lèvres.

Seba

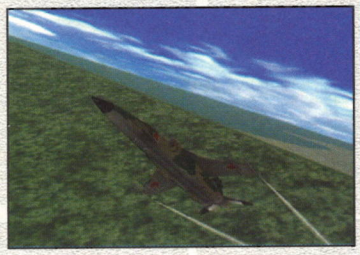
Un homme à la mer !

DÉVELOPPEUR : CAPCOM

GENRE : BASTON COMIQUE

SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2000 (JAP)

LA TÊTE DANS LES NUAGES



Dreamcast

Aero Dancing F, le simulateur de combat de CRI, sortira le 24 février au Japon. En raison des délais de bouclage du magazine, il ne sera testé que le mois prochain. Alors, pour vous faire patienter jusque-là, voici quelques nouvelles images bien alléchantes. Compte tenu de la qualité du premier Aero Dancing (AeroWings en Europe), on peut s'attendre à un titre extrêmement réaliste, aussi bien dans le comportement des chasseurs que dans l'environnement graphique. Allez, tenez bon. Plus que quelques jours avant le verdict final...

SEUL DANS LE NOIR

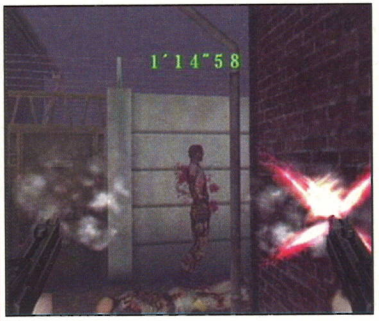
Dreamcast PC

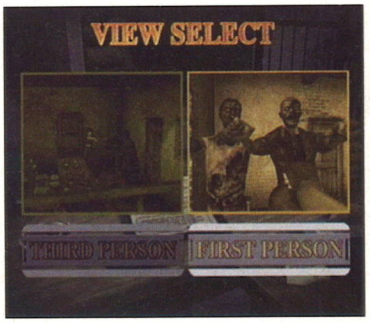
Depuis le temps que le jeu est annoncé, il aura fallu attendre le mois de février 2000 pour découvrir les premiers détails d'Alone in the Dark 4. Développée par une équipe française, la saga des Alone in the Dark est sans conteste possible à l'origine du genre survival horror repris quelques années plus tard par des titres comme Resident Evil ou Silent Hill. A l'occasion de ce quatrième épisode, le détective Edward Carnby reprend du service pour une nouvelle enquête qui va l'emmener dans une île peuplée de mystérieuses créatures. Une fois de plus, l'ambiance lovecraftienne est donc garantie. Le jeu sortira d'abord sur PC et PlayStation avant d'être adapté sur Dreamcast, ce qui explique que les photos présentées proviennent de la version PC. Cela permet cependant de se faire une idée des améliorations que le soft a connues depuis ses débuts. La 3D est superbe et Resident Evil et ses clones peuvent donc commencer à se faire du souci.

A MORT LES ZOMBIES !

Dreamcast

Comme nous le confirme El Tuco dans son test, Code : Veronica fait partie des meilleurs jeux de la Dreamcast. Beau, jouable et relativement long (une vingtaine d'heures) le titre de Capcom vous réserve en plus une bien belle surprise. Une fois l'aventure terminée, vous débloquerez, en effet, un mode battle, disponible en vue à la troisième personne ou en vue subjective (à la Doom, si vous préférez -ndr), au choix. On peut y incarner Claire, Steve ou Chris, chacun bénéficiant d'armes et de caractéristiques propres. L'objectif de ce mode est de tuer toutes les créatures le plus rapidement possible. Et même si ça reste basique, c'est tout de même bien sympa de la part des développeurs. Alors on dit : "Merci Capcom".

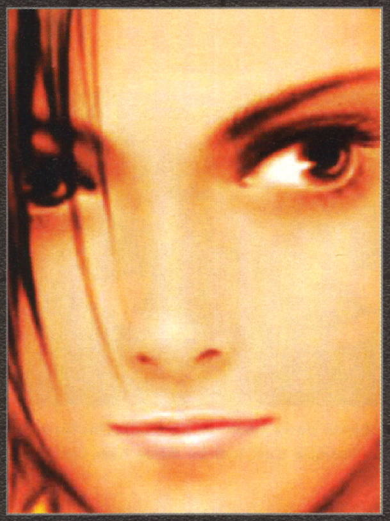




FAUDRAIT SAVOIR, LES GARS !

Dreamcast PC

Si l'on en croit le magazine officiel Dreamcast américain, Ion Storm aurait divulgué le développement d'une version DC de Deus Ex, le prochain Doom-like "intelligent" du PC. Pourtant Eidos refuse toute confirmation à l'heure actuelle. Alors qu'en est-il vraiment ? De notre côté nous espérons vivement qu'Eidos nous dévoilera la bonne nouvelle prochainement car la machine ne possède pas encore de véritables titres dans ce genre et en attendant Half-life, une telle annonce ne serait pas pour nous déplaire. On croise les doigts...



TOI, TU VAS PASSER UN SALE QUART D'HEURE !

King Of Fighters Evolution

Distribution gratuite de coups de pied au cul !

TERRY BOGARD N'A PAS CHANGÉ, IL A TOUJOURS AUTANT LA PATATE.

Dreamcast

Ah, il faut bien le reconnaître, l'adaptation de King of Fighters'99 sur Dreamcast ne fut pas un succès (en comparaison de celles de Marvel Vs. Capcom, Street Fighter Zero 3 et Street Fighter III par Capcom). Aujourd'hui, SNK semble avoir compris que seul un travail appliqué lui permettrait d'améliorer ses ventes. En conséquence, le célèbre éditeur nippon nous gratifiera bientôt de la vraie conversion de King of Fighters'99, ce qui implique une qualité technique supérieure et un punch accru. Premier changement, mais de taille, les décors utilisent maintenant des petits effets 3D apportant un peu de profondeur lorsque les personnages se déplacent. D'un point purement visuel, ce petit plus nous permet d'obtenir des graphismes enfin dignes des dernières productions Capcom avec un incroyable luxe de détails. Certaines rumeurs prétendent que quelques-uns des personnages du futur King of Fighters 2000 feront une apparition remarquée dans ce King of Fighters Evolution. A signaler la présence d'une option Internet qui permettra aux surdoués du pad de s'affronter à coups de records de score. On ne sait en revanche rien de la bande-son, mais je garde espoir que SNK puisse intégrer des musiques un peu plus réussies que les misérables mélodies de la version arcade. Pas d'évolution notable en ce qui concerne le système de jeu, si ce n'est la présence d'un quatrième perso dans les équipes. Ce dernier n'intervenant qu'aux instants critiques d'un combat, histoire de vous sauver la peau. Une chose est sûre, ce nouveau King of Fighters est bien plus intéressant que la précédente conversion Dreamcast.

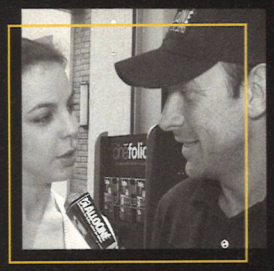
Neo Alex

A DEUX, C'EST NETTEMENT MIEUX (CE NE SONT PAS SEBA ET EL TUCO QUI ME CONTREDIRONT !).

DÉVELOPPEUR : SNK

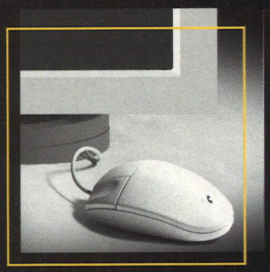
GENRE : BEAT 'EM UP

SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2000 (JAP)



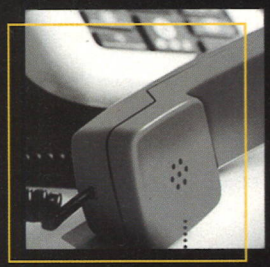
ALLOCINÉ TV®

La chaîne qui donne envie d'y aller !



ALLOCINÉ.FR®

Le web qui donne envie d'y aller !



01 02 40 30 20 10®

Les Films, les Salles, même les Billets.

ÇA DONNE ENVIE D'Y ALLER !

La chaîne musicale MCM www.mcm.net

YAHOO! www.yahoo.fr

LE MAGAZINE DU CINÉMA Ciné Live www.loisir.net

Europe 2

Le Violator est toujours aussi dangereux.

Spawn : In The Demon's Hand

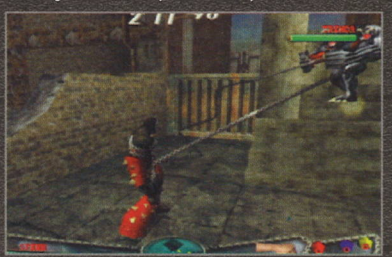
Dans les flammes de l'enfer...

Maudit Clown, je vais t'exploser la g..!

Dreamcast

L'histoire de Spawn est une tragédie, celle d'un homme nommé Al Simmons, un tueur sans pitié travaillant pour le gouvernement américain qui voit sa vie basculer le jour où son supérieur le trahit et le fait assassiner. Dans l'espoir de pouvoir revoir une dernière fois sa femme Wanda, le malheureux accepte de conclure un pacte avec Maleboggia, un démon qui règne sans partage sur l'enfer. Il devient alors un zombie dont le sang nécroplasmique le rend immortel et invincible, un chevalier infernal destiné à commander les armées de Malboggia dans une guerre décisive contre les forces de la lumière. Mais ce Spawn-là n'est pas comme les autres, il lui reste des sentiments, des sentiments suffisamment forts pour faire basculer définitivement cette guerre éternelle. C'est à partir de cette fabuleuse histoire imaginée par le dessinateur/scénariste Todd McFarlane que Capcom a décidé de créer un jeu de combat assez violent. Il faut dire qu'après le calamiteux Spawn : The Eternal sur PlayStation, on espérait mieux pour ce héros ténébreux. Ce jeu en 3D temps réel reprend pas mal d'éléments de Power Stone. La différence, c'est qu'ici, il faudra trouver le boss et le tuer dans un temps limité. Tous les personnages de la bande dessinée ont répondu à l'appel : Spawn, Twich & Burke (les 2 flics), Jessica Priest (celle qui tua Simmons), Cogliostro (le mentor de Spawn), le Clown (l'ennemi juré de notre héros), Angela (l'ange guerrier)... Tous ces personnages se retrouvent dans une immense arène où tous les coups sont permis. Un mode Team Battle permet d'ailleurs à quatre joueurs de s'affronter. Les coups sont nombreux et l'action speede à 100 à l'heure. Malheureusement, il faudra attendre l'année prochaine avant de goûter à cette merveille (à signaler : Capcom prévoit un mode multijoueur via l'Internet).

Neo Alex



Comme dans le comic book, vos chaînes peuvent se montrer agressives en cas de danger.

Eh oui, quand on est un envoyé de Maleboggia, il vaut mieux être bien outillé avant d'affronter des anges.

DÉVELOPPEUR : CAPCOM

GENRE : ACTION

SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 2001

UN UNIVERS GLACÉ, MAIS TELLEMENT FUN...

Super Magnetic NiuNiu

Viens, je vais te montrer mon NiuNiu

HEY ! MISTER POTATOE ! CE NEZ ME RAPPELLE CELUI D'UN CONFRÈRE DE LA RÉDAC'.

DÉVELOPPEUR : GENKI

GENRE : PLATE-FORME / ACTION 3D

SORTIE PRÉVUE : DISPO (JAPON)

Youpi ! Encore un titre complètement à la masse ! J'adore ça. La fantaisie de nos amis nippons m'enthousiasme chaque mois un peu plus et me permet d'affronter la grisaille du quotidien avec une sérénité qui me fait me demander parfois si je ne suis pas devenu complètement taré. Super Magnetic Niu Niu est le fruit de la créativité débordante de l'équipe Genki, les développeurs qui ont adapté Virtua Fighter 3 sur Dreamcast et les auteurs de Tokyo Xtreme Racer. Nous avons affaire ici à un jeu de plates-formes en 3D dont l'action est linéaire, dans la droite lignée de Crash Bandicoot. Mais c'est très bien ça, un peu de linéarité de temps en temps. Il faut nous donner des repères, ça nous rassure.

L'action du jeu se déroule dans un parc d'attractions appelé Pao Pao Park, dont certaines attractions utilisent naturellement le magnétisme. Mais le terrible clan Pinko a mis la main sur le parc de loisirs et y a installé des pièges divers et variés, plus ou moins magnétiques eux aussi. Heureusement, vous (Super Magnetic Niu Niu, c'est vous, voyons !) êtes là pour rétablir l'ordre, la paix et la liberté, et pour mettre les Pinko dehors à grands coups de pied dans le derrière. Mais avant cela, il vous faudra traverser de nombreux niveaux à thèmes, comme la jungle ou le pôle nord, par exemple, correspondant aux différentes zones du parc. Ce jeu apporte beaucoup d'innovations par rapport à un Crash Bandicoot. Ainsi, tout est ici axé sur le magnétisme et sur cette loi physique qui dit que les pôles opposés s'attirent. Ainsi, lorsque vous attaquez un ennemi avec une charge magnétique positive, il est attiré vers vous s'il est chargé négativement. Cette loi fonctionne aussi avec les éléments du décor et les pièges. Bref, ça promet. Je ne sais pas si ma santé mentale s'améliorera avec tout ça, moi. En tous les cas, voilà une production très originale qui semble de surcroît bien réalisée, animée en 60 images par seconde s'il vous plaît, et qui ne peut qu'aiguiser notre curiosité.

Le Joker

DES DÉCORS BIEN JOLIS ET DES PADZIELLES (BONUS, MONNAIE EN LANGAGE NIUNIU) À RAMASSER.

MATERIEL

Astropad

Ce joypad pour notre Dreamcast adorée et conçu par InterAct est élu sans conteste la daube matos du mois ! En plastique bon marché, d'une forme grossière et de deux boutons L et R trop petits et mal placés, ce pad n'a presque rien pour lui. La croix de direction est dure à utiliser sur Marvel vs Capcom ou Street Alpha 3. En revanche, le stick analogique est très grand et se révèle agréable à l'utilisation. De plus, on note la présence d'une touche auto. Mais malgré ceci, ce pad est à éviter ; on lui préférera le pad officiel ou le modèle de chez Mad Catz.

Solidité : 2,5/5
Ergonomie : 2,5/5
Design : 2/5

Note Globale : 2/5

Dream Blaster

En cette période de pénurie de coffrets Gun+House 2, Mad Catz pense à vous en proposant un nouveau flingue pour la console baptisé Dream Blaster. D'un design agréable, faisant penser à un phaser digne de Star Trek, ce Blaster est plus léger que le modèle de Sega, mais ne propose lui aussi qu'un seul emplacement pour loger soit un VM, soit un vibreur car ce pistolet n'est pas équipé d'un vibreur. Par contre, sa précision est admirable et il semble robuste. La présence d'un bouton d'auto-fire est indispensable, mais il y a mieux ! En effet, on trouve un bouton qui recharge automatiquement sans avoir besoin de tirer hors de l'écran ! Avec un tel mode, finir House 2 devient un véritable jeu d'enfant ! Cependant, les boutons A, B et Start sont mal situés (sur les côtés) et la présence d'un " coolie hat " en lieu et place de la croix pourra en rebuter quelques-uns. Mais soyez sans crainte : c'est très simple à utiliser. En bref, un très bon accessoire qui surpasse celui de Sega !

Solidité : 3,5/5
Ergonomie : 5/5
Design : 4/5

Note globale : 4,5/5

MC2 Racing Wheel

Après la catastrophe du volant officiel de Sega, Mad Catz a la bonne idée de nous sortir un volant au design agréable. Doté d'un vibreur intégré satisfaisant et d'un système de calibrage simple d'utilisation nommé AccuDrive, cet accessoire est très utile pour Crazy Taxi, les virages s'effectuant à la perfection. En revanche, sur F1 World Grand Prix, la direction s'est révélée catastrophique : impossible de tourner correctement ! On note la présence d'un pédalier qui réagit facilement à la moindre de vos sollicitations. En résumé, un bon accessoire parfait pour l'arcade, mais nul pour la simulation. A noter aussi : des boutons A et B un peu cheap.

Solidité : 3,5/5
Ergonomie : 4/5 (arcade) / 2/5 (simu)
Design : 4/5

Note Globale : 3,5/5

Force Pack

Toujours chez Mad Catz, voici un nouvel accessoire bien utile. Ce vibreur est un peu plus léger que celui de Sega. Un grand témoin lumineux clignote quand le vibreur remplit son office. Comme tous les vibreurs Dreamcast, il fonctionne sans pile et son design est classique, sans plus. Par contre, les bruits émis par les vibrations sont discrets, mais suffisamment forts pour ne pas vous faire regretter votre achat ; un bon point donc pour ce vibreur; maintenant, à part le témoin lumineux, le Puru Puru Pack rivalise avec ce produit de Mad Catz. Votre décision se jouera donc sur le prix.

Solidité : 4/5
Ergonomie : 3/5
Design : 3/5

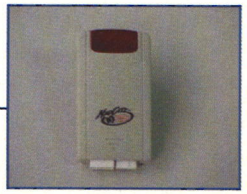
Note Globale : 3,5/5

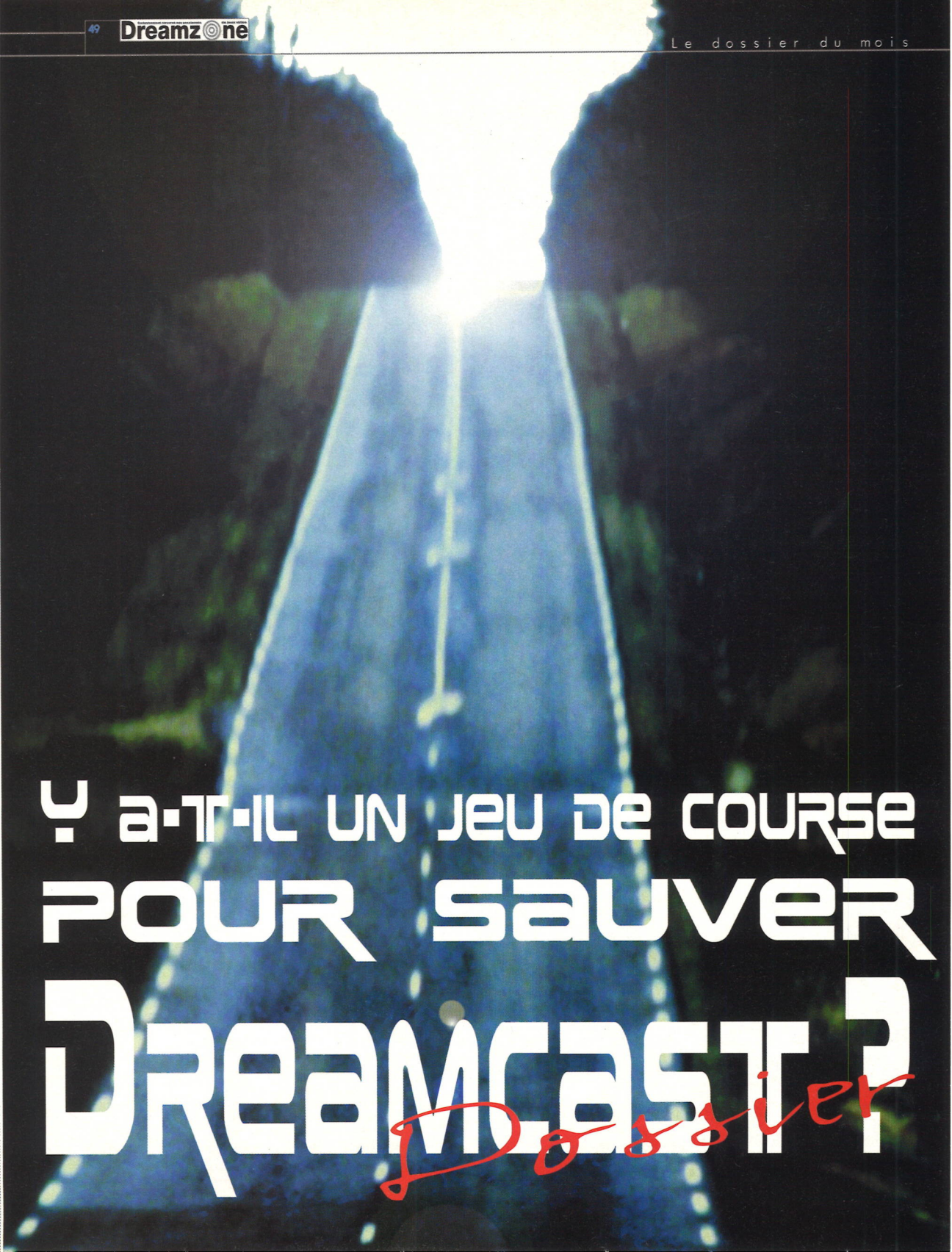
Dream Pad

Cette manette de Mad Catz est très agréable à l'utilisation. Son ergonomie est bien pensée, bien que les boutons L et R soient un peu petits. Plutôt joli, on note la présence de deux boutons supplémentaires (Z et C, comme sur l'Astropad) qui font un peu penser au pad Saturn. Le stick est très souple et on apprécie la présence d'un petit bouton de programmation qui sert à utiliser un bouton à la place d'un autre (par exemple, on peut configurer le bouton A pour qu'il remplisse la même fonction que le bouton X). Sur Marvel, la croix de direction est un poil supérieure dans le confort d'utilisation par rapport à celle de la manette officielle. En résumé, un très bon pad, d'autant plus que l'on y décèle un bouton de programmation.

Solidité : 4/5
Ergonomie : 4/5
Design : 4/5

Note Globale : 4/5





Y a-t-il un jeu de course pour sauver Dreamcast ?

Dossier

DOSSIER

Lorsque vous vous apprêtez à acheter une console, vous vous demandez souvent pour quel type de jeu vous allez vous la procurer. C'est en quelque sorte la carte d'identité de la machine. La réussite de celle-ci est croissante avec le nombre de titres unanimement reconnus qui sont associés à elle. Quand on dit Playstation, on pense immédiatement Tomb Raider ou Gran Turismo. Quand on dit Nintendo 64, on pense Zelda 64 ou Mario Kart. Aujourd'hui, si on vous dit Dreamcast vous pensez SoulCalibur, et c'est tout. Pourtant s'il y a un genre qui est enclin à imposer sa marque, c'est bien le jeu de voitures. Seulement, aucun n'a réellement su s'imposer complètement à l'heure où nous faisons ce petit bilan « routier « de votre 128 Bits préférée. Six jeux sortis et cinq jeux à venir, où en sommes-nous et où allons-nous, ce petit dossier est là pour faire un état des lieux sans concession, mais pas sans passion.

El Tuco

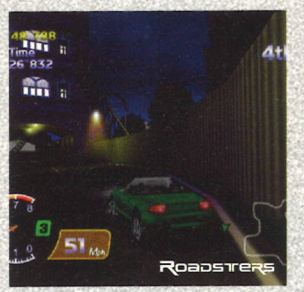
Sega Rally 2 vs V-Rally 2

Une gestion de la lumière particulièrement bien réussie.

Au lancement de la console, nous étions fortement optimistes au sujet d'un titre qui nous permettrait de ressentir des sensations de folie au volant de bolides. On attendait Sega Rally 2 comme un messie mécanique. Le résultat fut une énorme déception, au delà même de tout ce que les plus pessimistes auraient pu imaginer. La version européenne rame et saccade de manière incroyable, et du même coup nous fait oublier les graphismes plus qu'acceptables. Une animation qui, si elle avait été à la hauteur de la jouabilité orientée arcade, aurait peut-être hissé le jeu au rang de référence. Au lieu de ça, on a un titre qui a vieilli et qui s'enfonce avec le temps qui passe dans les profondeurs de la médiocrité. Même si Sega rally 2 a ses fans, beaucoup devraient se tourner dans quelque temps (aux alentours du mois de mai dans notre bon vieux pays) vers ce qui devrait assurer la relève sans trop de mal. V-Rally 2 surclasse graphiquement son prédécesseur dans un genre qui est identique (les photos sont là pour en témoigner). Des effets de lumière, une modélisation à toute épreuve, il suffirait que l'animation soit au rendez-vous pour nous faire oublier rapidement cette première désillusion. Le thème du rallye devrait connaître ce demi-échec sans trop de conséquences si Infogrames ne commet pas les mêmes erreurs.

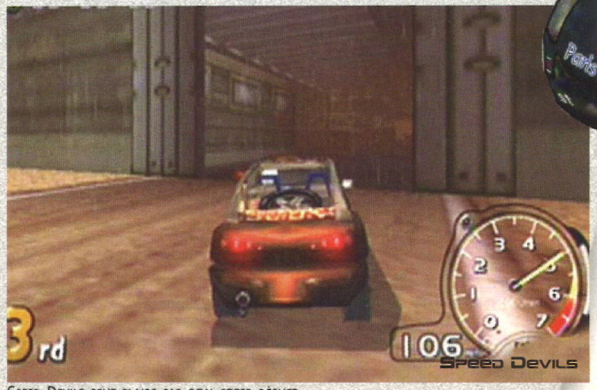
Une modélisation qui commence à faire date et a tendance à s'essoufler.

Speed Devils vs Roadsters

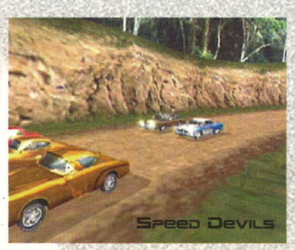


Une ambiance apocalyptique volontaire.

Speed Devils, toujours dans une option de conduite arcade, était loin d'être indigeste. Une modélisation des véhicules acceptable, une fluidité impeccable et des graphismes dans l'ensemble fort sympathiques. Le défaut résidait dans son intérêt beaucoup trop limité. Il n'y avait pas de quoi se relever la nuit et il proposait beaucoup trop peu d'options. De plus les concurrents se contentaient d'être devant ou derrière, jamais incisifs : le manque de compétitivité se faisait cruellement sentir. Le titre qui devrait se rapprocher le plus de lui et offrir un autre choix est développé par Titus, Roadsters. A en juger par l'aperçu qu'on nous en a donné, il y en a qui vont avoir du mal à se séparer de leur Speed Devils. Il faut rester optimiste et lui laisser sa chance. La modélisation des véhicules était loin d'être parfaite et celle des décors n'arrivait pas à la cheville de M.S.R., en tout cas nous devrions être fixés très bientôt.



Speed Devils peut plaire par son coter désuet.



DOSSIER

Tokyo Highway Challenge vs M.S.R.

Dans un autre registre, toujours orienté arcade mais avec des options différentes et originales, Tokyo Highway Challenge fut une véritable catastrophe. Il n'y a vraiment rien à se mettre sous la dent. Une animation et une sensation de vitesse absolument dérisoires, une modélisation de véhicules tout droit sortie de l'imaginaire de ses créateurs aussi fade que les saloperies de la cantine de notre jeunesse. Un seul circuit, le périphérique de Tokyo qu'il devient lassant de parcourir dès la troisième fois et une gestion des collisions entre véhicules profondément nulle. Il ne reste que des graphismes et une gestion de la lumière somme toute agréable mais

entièrement gâchée par le reste. Cependant, sur un terrain différent dans le concept, mais similaire par son originalité, Métropolis Sreet Racer devrait tout emporter sur son passage et atomiser son concurrent direct cité précédemment. Avec une modélisation de plusieurs villes comme Londres et Tokyo qui serviront de décors et des véhicules existants pour foncer à toute allure, il s'annonce comme étant celui qui est sur la voie pour donner son identité à la console. Un futur succès est à envisager sérieusement, la bombe déferle sur l'Europe en même temps que le printemps, en avril.

Buggy Heat vs 4 Wheel Thunder

nombre restreint de véhicules et de circuits disponibles raccourcissait sa durée de vie de manière inquiétante et nuisait à l'ensemble dans des proportions quand même raisonnables. Son remplaçant direct, le plus apte à lui succéder, s'annonce comme un challenger qui tient la route. Four Wheel Thunder propose un nombre très respectable de parcours et de véhicules prêts à bondir sur des dunes de sable et de terre. Nous étions un peu dubitatifs sur la vitesse de l'animation qui peinait vraiment, et nous ne vous cacherons pas notre immense soulagement au vu des derniers extraits, sur lesquels il nous a été agréable de constater une nette progression dans l'accélération. C'est avec la plus grande sérénité que nous l'attendons fin mars ou début avril.

On avait été agréablement surpris par une simulation de buggy qui portait bien son nom : Buggy Heat. Parmi les vues proposées, on en retiendra une particulièrement originale qui offrait un profil du conducteur avec un gros plan sur les différents passages de rapports. Les ralentis étaient agréables à regarder et les décors variés et assez fournis rajoutaient à notre plaisir. Le point fort du jeu résidait dans le comportement des voitures, qui se rapprochait plus de la simulation que de l'arcade. Le

DOSSIER

F1 WGP et Monaco WGP vs F1 Racing

C'est le jour et la nuit par rapport à ce qui se faisait avant.

Le réalisme n'est pas une gagure.

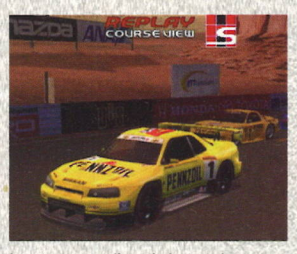
En matière de simulation de formule 1, la tâche des successeurs de Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 et de F1 World Grand Prix est assez difficile, mais pas impossible. Tant les options de jeux sont complètes et présentaient énormément d'intérêt pour les vrais fans. Les défauts résidaient pour le premier dans le mode deux joueurs catastrophique tout en saccades et dans les graphismes un peu dépassés, pour le second il était absolument magnifique graphiquement, mais ça ramait dans tous les compartiments du jeu. Ubi Soft et Video System s'associent pour nous concocter un très alléchant F1 Racing. Les deux concepteurs devraient en mêlant leurs talents respectifs tirer les leçons de leur précédentes erreurs. Le petit nouveau présente tous les critères d'un futur hit en puissance.

Un modélisation moins riche et moins fine que ce que les développeurs nous préparent.

Un mode ralenti qui constitue encore une belle preformance.

Sega GT vs ?

Mais le jeu de course qui pourrait coiffer tout le monde au poteau, c'est Sega GT. Résolument orienté simulation, il se pourrait qu'il exploite au maximum le potentiel de la Dreamcast. Affichant son ambition d'être ce qu'est Gran Turismo pour la Playstation et tenir ce rang sur la 128 bits. Il va falloir se montrer à la hauteur de ses ambitions, et ce n'est pas sans palpitations cardiaques accentuées que nous l'attendons avec impatience. Au royaume du jeu de course la concurrence risque d'être sévère entre tous les postulants pour le titre de référence absolue sur la Dreamcast. La première série de jeux nous avait dans l'ensemble clairement laissés sur notre faim, mais le banquet qui se prépare risque de faire des dégâts au sein de ce qui est déjà disponible. C'est vous qui allez avoir l'immense privilège d'inscrire un nom qui se fait attendre depuis trop



longtemps sur l'autel du jeu de course. Préparez-vous au grand run des trois prochains mois, c'est Sega GT qui va lancer les hostilités dès le 17 février, et nous ne manquerons pas de vous tenir au courant des évolutions et des restrictions de chacun, pour au final en retenir au moins un, étant entendu que nous aimerions être satisfaits par tous. A vos paddles, à vos volants, ça devrait booster...

JEUX PREVUS

TITRE (Euro)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
4 Wheel Thunder	Kalisto	mars 2000
Anachronox	Ion Storm	NC
Centipede	Hasbro Interactive	NC
Dragon's Blood	Treyarch	courant 2000
Evolution	Ubi Soft	début 2000
Florgan Brothers	Visual Concepts	courant 2000
Furballs	Bizarre Creations	NC
Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft	NC
MS-R	Bizarre Creations	mars 2000
MDK 2	Take 2	février 2000
NHL 2K	Sega	NC
Nightmare Creatures	Universal	avril 2000
Zombie Revenge	Sega	mars 2000
Plasma Sword	Capcom	avril 2000
Project B.A.D	Sega	NC
Resident Evil 2 Value +	Virgin	mars 2000
Roadsters'99	Titus	courant 2000
Silver	Infogrames	NC
South Park Rally	Acclaim	NC
Soul Reaver	Eidos	avr 2000
Supercross 2000	Acclaim	NC
The Nomad Soul	Eidos	NC
Tony Hawk's Pro Skater	Crave Entertainment	NC
V-Rally 2	Infogrames	NC
Worms 3D	Team 17	NC

TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Alien Resurrection	Fox Interactive	NC
Alone in the Dark 4	Infogrames	NC
Castlevania Resurrection	Konami	courant 2000
Croc 2	Fox Interactive	NC
D2	Sega	NC
Draconus	Treyarch	courant 2000
Halo	Rockstar	NC
Hidden & Dangerous	Rockstar	NC
M.D.K. 2	Take 2	mars 2000
Test Drive 6	Accolade	courant 2000
Star Wars Racer	LucasArts	début 2000
Pharaoh	Impressions	courant 2000
Rogue spear	Red Storm Entertainement	NC
Rainbow Six	Red Storm Entertainment	courant 2000
Resident Evil : CodeVeronica	Capcom	courant 2000
San Francisco Rush 2049	Midway	NC
Shen Mue	Sega	courant 2000
Slave Zero	Accolade	NC
Crisis Zone	Namco	NC
Unreal : Special Edition	GT Interactive	courant 2000
Wild Metal Country	Rockstar	NC

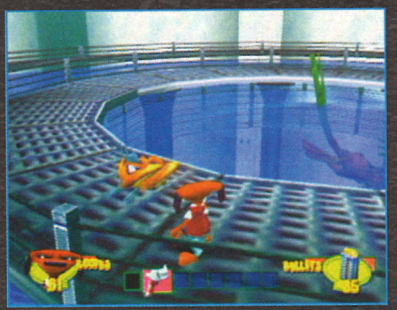
TITRE (Jap.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Aero Dancing F	Sega	mai 2000
Armada	Metropolis Digital	courant 2000
Baldur's Gate	Sega	NC
Burning Rangers 2	Sonic Team/Sega	courant 2000
Carrier	Jaleco	courant 2000
Chakan's Revenge	Sega	NC
Christmas Seaman	Sega	fin 2000
Columns 2	Sega	courant 2000
SNK Vs Capcom	Capcom	NC
Dance Dance Revolution 2	Konami	février 2000
Daytona USA 2	Sega	courant 2000
Dead or Alive 2	Tecmo	NC
Dynamite Baseball	Sega Sport	NC
Ecco the Dolphin	Sega	courant 2000
Eternal Arcadia	Sega	courant 2000
Evolution 2	Sting	février 2000
Fighting Vipers 2	Sega	NC
Guilty Gear X	Arc System	NC
Grandia 2	Game Arts/ESP	NC
Harley Davidson L.A. Riders	Sega	NC
Hiryu No Ken Tetsuden	Culture Brain	courant 2000
King of Fighters Evolution	SNK	avril 2000
Sega GT	Sega	février 2000
Lost World : Jurassic Pak	Sega	NC
Major League Soccer	Konami	septembre 2000
Marvel Vs Capcom 2	Capcom	courant 2000
Mercurius Pretty	Nec Avenue	NC
Midnight GT	Rage Software	courant 2000
Monster Breed	Nec Avenue	fin 2000
My Tackman 2	Shouei System	courant 2000
New Horizon 2	Koei	NC
Panzer Front	ASCII	fin 2000
Phantasy Star Online	Sega	fin 2000
Pop'n Music 3	Konami	février 2000
Power Stone 2	Capcom	avril 2000
Romance of the Three Kingdom VI	Koei	NC
Sangokushi VI	Koei	NC
Shangri-La	Marvelous Entertainment	courant 2000
Seventh Cross	Nec Avenue	courant 2000
Sonic & Knuckles R.P.G.	Sega	NC
Spike Out	Sega	NC
Super GT (SCUD Race)	Sega	NC
Super Producer	Hudson Soft	courant 2000
Super Runabout	Yanoman	1er mai 2000
The Ring	Asmik	NC
Tokyo Bus Guide	Fortyfive	mars 2000
Virtua Tennis	Sega	courant 2000

WORK IN PROGRESS

FURBALLS

Au départ, je m'étais fait une joie de tester la bêta de Furballs, le titre de Bizarre Creations dont on attend toujours avec impatience le fameux M-SR. Malheureusement, la Dreamcast sur laquelle le test a eu lieu n'a pas arrêté de planter, rendant ma tâche très délicate. Toutefois, ce n'est pas ça qui va m'arrêter ! Bien que cette bêta comporte encore de nombreux défauts, elle permet de se faire une idée précise du jeu. Fans de plates-formes et d'action, vous ne serez pas déçus !

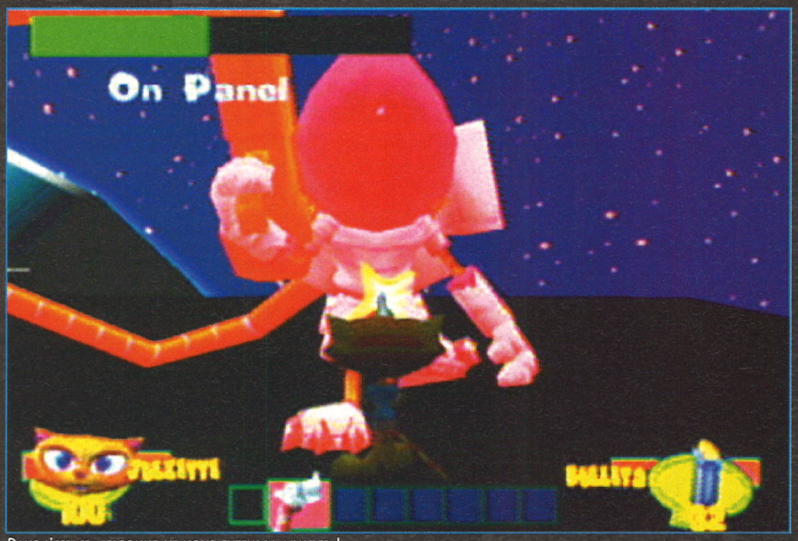
CES BORNES PERMETTENT DE CHANGER DE PERSONNAGE.



CE BOSS, DIFFICILE À BATTRE, VOUS ENVOIE DES CANARDS ET DES POISSONS SUR LE COIN DE LA GUEULE (ET JE NE SUIS PAS VULGAIRE, CAR J'INCARNE UN CHIEN) !

DÉVELOPPEUR : BIZARRE CREATIONS
EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : PLATE-FORME/ACTION
SORTIE PRÉVUE : 2ÈME TRIMESTRE 2000
SUR PC ET DREAMCAST

Il me paraît nécessaire de vous raconter (brièvement, je vous rassure) le scénario : le général, un tyran despotique a, il y a quelques années déjà, été vaincu par les habitants du village de Furballs. Depuis, ces villageois vivent dans la paix, la joie et la tranquillité. Comme vous vous en doutez, cela ne va guère durer. Un matin, six résidents du village se réveillent dans un silence de mort. Se ruant au dehors de leurs cabanes, ils s'aperçoivent que toutes les autres personnes ont disparu. Un message leur apprend que Vigo est de retour et qu'il a enlevé les villageois. Les six rescapés se lancent alors à la recherche de leurs concitoyens. Oui, je sais, cela ressemble à du Nintendo. D'ailleurs, les persos n'ont rien à envier à un Banjoo et Kazzoie. Même les graphismes auraient plus leur place sur une N64. Attention, je ne dis pas que Furballs est laid ou simpliste, pas du tout. Il est très beau, coloré et mignon, mais on a du mal à voir où se cachent les 128 bits de la console, tellement ce jeu ressemble à un soft de la firme du petit père Mario. Mais voici que l'écran se remplit de couleurs vives, il est temps de jouer. Le soft commence par me demander la langue dans laquelle les textes s'afficheront : je choisis donc français... pour me retrouver devant des textes en anglais pendant le jeu ! Hum, d'accord, c'est clair que c'est une bêta qui est vraiment loin d'être finalisée ! D'ailleurs, certains bugs concernant les textures ou l'interaction entre les décors et les personnages sont assez flagrants, ce qui prouve qu'il reste encore beaucoup de travail à effectuer. Dès le départ, vous pouvez choisir votre premier personnage parmi les six protagonistes du jeu. Ainsi sont à votre



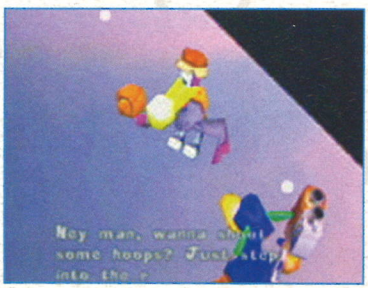
Dans l'espace, personne ne vous entendra miauler !

Une petite partie de water-polo ?

disposition Roofus, le vaillant chien protecteur, Juliette la chatte aux griffes aiguisées, Bungalow, le kangourou bondissant (normal, me direz-vous !), Rico le pingouin aux deux flingues, et enfin Tweek et Chang, respectivement un dragon et un panda chinois. Chacune de ces adorables bestioles possède une capacité qui lui est propre. Roofus peut creuser des trous dans le sol, Juliette se sert de ses griffes pour escalader une surface haute, Bungalow peut sauter sur une grande distance, Rico peut bien évidemment nager, Tweek peut glisser et Chang, enfin, peut se faufiler dans des trous. Aux cours des niveaux, il faudra utiliser plusieurs de ces capacités afin de déjouer tous les pièges. A partir du village Furballs, vous avez accès aux cinq régions qui renferment chacune plusieurs niveaux de jeu (nombre indéterminé pour le moment). Par exemple, pour aller dans la ville, il vous faudra trouver un ticket qui vous permettra de prendre le métro. Un jeu de plates-formes/action sans boss, vous vous en doutez, ça n'existe pas. Dans Furballs, le génie machiavélique de Vigo vous obligera à combattre plusieurs parents des héros qui ont été transformés et qui ont subi un lavage de cerveau. Maintenant, intéressons-nous à la maniabilité. Pour vous diriger, vous utilisez les 4 boutons situés à droite du pad. Le Y sert à avancer, le A pour reculer, le X est utilisé pour vous déplacer latéralement sur votre gauche et le B remplit la même fonction pour votre côté droit. Le stick analogique vous sert à diriger votre vue, sachant que lorsque vous avancez, vous vous déplacez dans le sens de votre vision. La

a la Shen Mue

De temps en temps, vous pourrez effectuer des actions quelque peu spéciales au cours de l'aventure. Généralement, si vous réussissez ces jeux dans le jeu, vous gagnerez moult bonus. Ainsi, que ce soit sur un playground ou dans un supermarché, vous aurez l'opportunité de faire des affaires. Le plus intéressant consiste en l'épreuve dans le supermarché : en tant que millionième client, vous disposez d'un temps limité pour prendre ce que vous voulez. De quoi refaire efficacement le plein d'énergie et de munitions avant de repartir joyeusement à l'aventure !



Rico joue au billard, mais à sa façon.

WORK IN PROGRESS

CE CHAR D'ASSAUT VOUS POSERA DES PROBLÈMES !

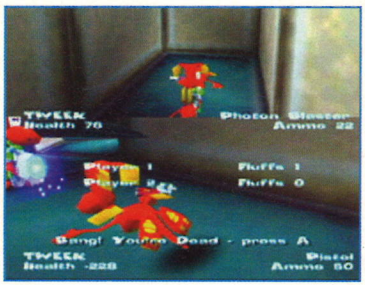
croix, elle, sert à naviguer entre vos armes qui sont représentées par des icônes, tout en bas de l'écran. J'en profite pour vous signaler que toutes les indications nécessaires sont présentes à l'écran excepté la carte du niveau. Ces informations réussissent l'exploit de ne gêner en rien votre visibilité. Après cette interruption, revenons aux commandes : le L sert à sauter et le R sert à tirer quand vous utilisez une arme ou à vous servir de vos poings (ou griffes, palmes, c'est selon...) si vous venez à manquer de munitions. Comme promis, les développeurs ont intégré un mode multijoueur. Si dans cette bêta, on ne peut jouer qu'à deux, rassurez-vous, car un mode 4 joueurs à la Toy Commander (c'est-à-dire en écran splitté) devrait être disponible dans la version finale. Après quelques minutes de jeu, on se rend compte que l'on n'est pas limité dans l'espace 3D, ainsi, vous pouvez aller où vous voulez jusqu'à ce que le décor vous bloque. Dès le premier niveau (la ville), on se rend compte qu'il faudra faire preuve d'agilité et de persévérance pour récolter tous les items. Lors des combats, la visée est automatique, ce qui facilite grandement la tâche. Les ennemis ont une tête de clébards mafiosi avec leur complet veston et leurs lunettes noires. Des chiens policiers ripoux tenteront également de vous barrer la route. Lorsque vous abattez un ennemi, vous récupérez des munitions. Par contre, au cours de ma partie, impossible de trouver un bonus de soin ! Je commençais à m'inquiéter, lorsque je parviens à un centre commercial où, comme par hasard, je pénètre en tant que millième client, ce qui me donne droit à prendre ce que je veux sans payer dans un temps limité (a quand dans la vie réelle ?). Me servant largement en trousses de soins (qui ne sont pas transportables, elles s'utilisent dès qu'on les touche), je ressors complètement revigoré à la poursuite du Vigo. Il faudra rejouer à Furballs quand nous recevrons une version plus aboutie, mais ce que j'ai vu m'a satisfait au niveau de l'intérêt.

Seba

NE RÊVEZ PAS, VOUS NE POURREZ PAS SURFER.

QUE C'EST BEAU !

Bon d'accord, pour une Dreamcast, on peut estimer que les graphismes, bien que très réussis, ne montrent pas vraiment toute la formidable puissance de la console. Néanmoins, les couleurs explosent de partout et resplendissent de luminosité. On a vraiment l'impression d'évoluer dans un dessin animé féerique. Que ce soit en pleine nature ou dans la ville, les décors font magnifiquement honneur aux personnages. De plus, on peut espérer avoir des graphismes un poil plus fins pour la version finale.

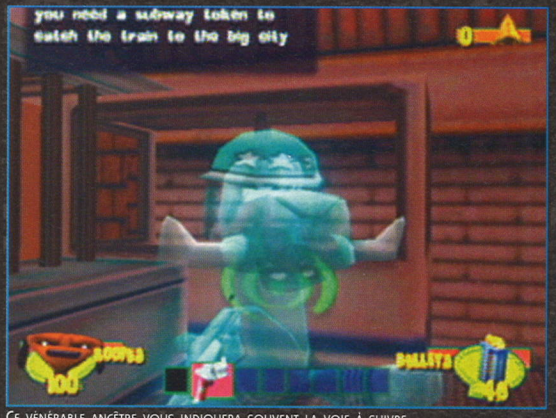


IL NE PEUT EN RESTER QU'UN !

Furballs propose, en plus du mode aventure, un mode multi-joueurs. Petite déception, il n'était possible de ne jouer qu'à deux dans cette bêta. Espérons que la version finale autorisera quatre joueurs à participer. Dans ce mode, donc, chaque joueur choisit un des six héros disponibles, ensuite, on choisit l'arène de combat parmi six modèles disponibles et c'est parti ! A la manière d'un GoldenEye, on déambule dans de grandes arènes (un peu moins que celles du jeu de Rare, tout de même) tout en récoltant armes et munitions diverses pour blaster la tronche de la boule de poils qui vous fait face. De folles parties de cache-cache en perspective !

UN CLÉBARD DANS LA MAFIA ?

RICO DANS SON ÉLÉMENT NATUREL ; SUS AUX MÉCHANTS !



CE VÉNÉRABLE ANCÊTRE VOUS INDIQUERA SOUVENT LA VOIE À SUIVRE.

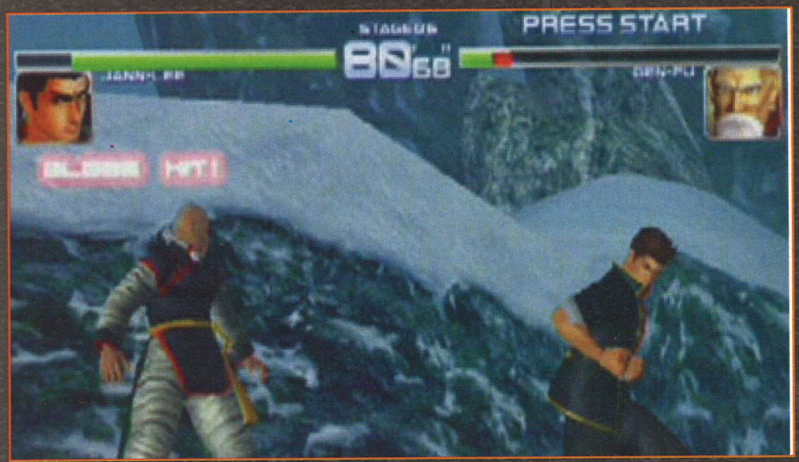
30 MILLIONS D'AMIS

Comme l'indique le test, chaque animal que vous incarnerez durant vos pérégrinations possède une faculté qui lui est propre. S'il est une chose que les programmeurs de Bizarre Creations ont réussi, ce sont les tronches des différents protagonistes ainsi que leurs expressions et leurs voix. C'est du cartoon à l'état pur ! Après quelques instants de jeu, on s'attache à ces sympathiques bestioles et on n'a plus qu'une seule envie : progresser.

DEAD OR ALIVE 2

Je suis sans doute le seul de toute la rédaction à ne pas attendre ce titre avec autant de ferveur. Pourquoi ? Eh bien, j'avoue avoir aimé le précédent volet sur Saturn, mais je trouvais l'ensemble moins fun qu'un bon vieux Tekken. Pourtant, je dois bien le reconnaître, mon opinion commence petit à petit à changer après plusieurs centaines de photos et de nombreuses vidéo particulièrement impressionnantes. Je n'avais rien vu d'aussi beau depuis le fabuleux SoulCalibur de Namco. Le mois de mars promet d'être chaud pour tous les allumés du pad !

En fait, tout réside dans l'art de savoir mettre sa poitrine en valeur.



Le froid ne semble pas gêner le moins du monde les combattants de Dead or Alive 2.

Les effets visuels sont nombreux et participent copieusement à l'action.

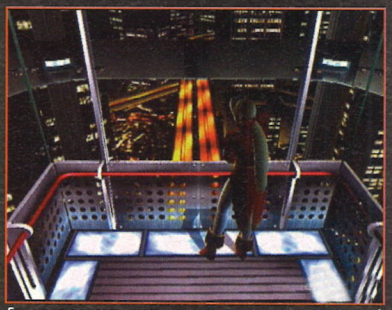
Développeur : Tecmo
Editeur : Sega
Genre : beat'em-up
Sortie prévue : Mars 2000 (US)

C'est vrai, inutile le cacher, je suis désormais un partisan de ce Dead or Alive 2. Son style mélangeant subtilement le punch d'un Tekken et la technique d'un Virtua Fighter en a séduit plus d'un sur la Saturn. Néanmoins, cette suite est réellement très différente de l'originale. Que les fanatiques de la première heure se rassurent, les guerrières à fortes poitrines sont toujours présentes (les obsédés vont se régaler !). Non, en fait, c'est le système de jeu qui a été largement amélioré. D'abord, il est maintenant possible de se déplacer librement dans un décor immense, un peu comme dans les Bushido Blade de Square Soft. Cependant, dans ces derniers, cette possibilité tournait rapidement en un étrange jeu du chat et de la souris. Ce n'est heureusement pas le cas dans Dead or Alive 2 où l'on ne fait que passer d'une aire de combat à une autre en projetant ses adversaires

JE VAIS TE PRENDRE EN MAIN !

Qu'est-ce qui fait la différence entre des titres comme Tekken Tag Tournement et SoulCalibur par rapport à Dead or Alive 2 ? Le style ! Si SoulCalibur mise avant tout sur la beauté des effets spéciaux et le fracas des armes blanches, Dead or Alive 2 domine ses concurrents par la quantité et la variété de ses prises. Torsions, écrasements, élongations, rien ne vous empêchera de laminer votre adversaire (surtout s'il a tendance à bourriner !). Même les meilleurs jeux de catch font parents pauvres en comparaison de ce déluge de projections en tout genre. Il va falloir se la jouer tactique, sinon...

TOI MA VIEILLE, TU T'ES FAIT CONTRER EN BEAUTÉ !



EH, VOUS POURREZ AUSSI COMBATTRE SUR UN MONTE-CHARGE !

(ex : du haut d'une cascade, à travers le vitrail d'une église). Un petit aspect film d'arts martiaux qui n'est pas pour me déplaire. Ensuite, le jeu est nettement plus intuitif et permettra aux novices de s'en sortir sans se prendre une raclée à chaque round comme dans le premier épisode. Ici, l'action est plus rapide, plus fluide et réussit même à concurrencer celle de SoulCalibur.

Attention, Dead or Alive n'en demeure pas moins très technique avec des prises assez difficiles à sortir. D'un point de vue purement visuel, le dernier né de Tecmo est une vraie bombe, dotée de graphismes si parfaits qu'il en deviendra une référence dans ce domaine (à la manière de Shen Mue ou de SoulCalibur) et d'une animation si bien décomposée que l'on a presque l'impression de contempler le dernier film de Van Damme

WORK IN PROGRESS

Vous aurez aussi droit à une simulation de chant (heu... non, là je plaisante !).

Tiens, un peu d'eau te rafraîchira sûrement !

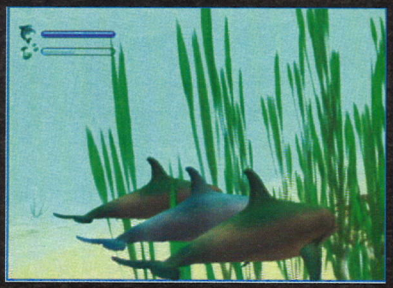
Un peu de magie ?

(heu... je ne parle que des combats !). Des qualités qui risquent de faire mal lors de la sortie de ce nouveau jeu de combat sur Dreamcast. Il ne reste plus qu'à patienter deux ou trois semaines avant de pouvoir en profiter. Je rappelle aux petits nouveaux (ceux qui ne lisaient pas Dreamzone avant aujourd'hui) que tout l'intérêt de Dead or Alice est de présenter un bouton de contre automatique où il s'agit d'appuyer au bon moment pour bloquer le coup de son adversaire avant de l'achever par un combo destructeur. Ne vous en faites pas, ça a l'air compliqué, mais le résultat en vaut largement la chandelle puisque les persos s'enchaînent à la vitesse de l'éclair. Le mois de mars risque fort de profiter aux amoureux de la baston et aux poètes du gnon puisque SNK Vs. Capcom doit lui aussi sortir à cette période. Et voilà, les enfants jouent et les portefeuilles trinquent !

Neo Alex

À QUATRE, C'EST MIEUX !

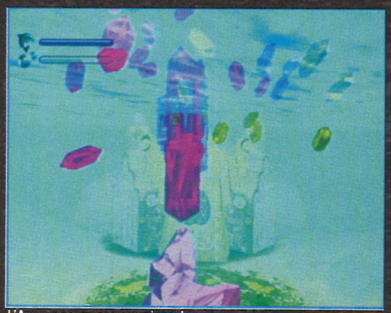
On comprend un peu mieux pourquoi Dead or Alive 2 a finalement vu sa sortie japonaise repoussée d'un mois avec l'arrivée de cette nouvelle option, le Tag-Team mode. Dans ce dernier, il sera possible à quatre joueurs de s'affronter. Bon, bien sûr, pas en même temps. Les joueurs de chaque équipe se passeront le relais, à la manière d'un combat de catch. Ce n'est pas tout, les programmeurs ont aussi ajouté des doubles-attaques extrêmement puissantes qui, tout comme dans King of Fighters ou Rival Schools, permet de se sortir de certaines situations très dangereuses.



ECCO
DEFENDER OF THE FUTURE

Il était temps que Sega songe à sortir des titres pacifiques pour sa console au moment où cette dernière se trouve envahie par des hordes de zombies sanguinaires (Bio Hazard 2 Value Plus, Bio Hazard : Code Veronica, Zombie Revenge), des monstres étranges (D 2, Berzerk) et des vers de terre à tendance crétinoïde. Avec Ecco le dauphin, on se retrouve plongé dans un océan de bonheur où l'aventure s'annonce grandiose. Cette fois-ci, nous avons eu la chance de l'essayer... et croyez-moi, c'est de la bombe !

VOICI LA PORTE QUI MÈNE AU CONTINENT PERDU ET VERS UNE AVENTURE COMME LA DREAMCAST N'EN A ENCORE JAMAIS CONNUE.



L'ATLANTIDE ET SES MYSTÈRES !

Ecco le dauphin est vraiment à la hauteur de sa réputation avec cette version Dreamcast particulièrement impressionnante, où la 3D réussit à transcender un univers sous-marin d'une beauté digne des meilleurs reportages du Commandant Cousteau. L'objet de ce Work-in étant de faire un point sur le jeu, entrons donc dans le vif du sujet. D'abord, la prise en main est relativement instinctive avec l'utilisation du stick analogique pour les directions et de la croix pour les caméras (ce dernier point n'étant d'ailleurs pas encore finalisé). Pour avancer, une simple pression sur un bouton suffit (ce qui se traduit visuellement par un joli mouvement de queue de la part d'Ecco). A signaler la présence de deux barres d'énergie très importantes : celle représentant votre oxygène et celle représentant votre vie. Lorsque votre barre d'oxygène arrive à la moitié, vous entendez une petite sonnerie. Il ne vous reste ensuite plus qu'à remonter à la surface (en utilisant le bouton de charge, vous pourrez décoller dans les airs pour effectuer un saut acrobatique). Ecco réagit immédiatement à chacune de vos demandes et file dans les eaux profondes de l'océan à la vitesse de l'éclair. Cette vitesse, il en aura bien besoin pour échapper à toutes les créatures féroces qui peuplent les différents niveaux du jeu (requins, pieuvres géantes...). Si se déplacer ne pose pas de problème après quelques minutes de pratique, il faudra en revanche supporter le brouillard inhérent aux profondeurs, ce qui n'est pas des plus simples. Rassurez-vous, les graphismes sont splendides et l'on se sent rapidement immergé au coeur d'une aventure gigantesque dans laquelle l'Atlantide joue un rôle vital. Cependant, cette version présentait encore bien trop de bugs d'affichage pour que l'on puisse se rendre compte du produit final. Même chose pour les

LES DAUPHINS ADORENT COMMUNIQUER ENTRE EUX À L'AIDE DE LEUR PUISSANT SONAR.

DÉVELOPPEUR : APPALOOSA
EDITEUR : SEGA
GENRE : AVENTURE AQUATIQUE
SORTIE PRÉVUE : JUIN 2000

WORK IN PROGRESS

Il faut vraiment parcourir le niveau entièrement pour en découvrir tous les pièges et secrets.

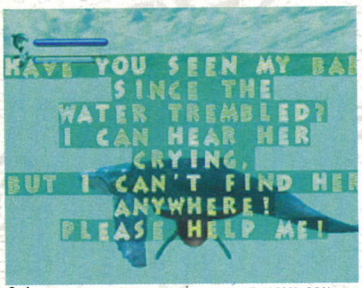
L'exemple même de ce qu'il ne faut pas faire : jouer à chat avec un requin !

textes, qui seront évidemment traduits intégralement en français pour sa sortie hexagonale. Ce ne sera pas un mal, car le jeu n'est pas facile à appréhender puisqu'il mélange logique, exploration et action. Plusieurs niveaux de difficulté devraient permettre au plus grand nombre de s'initier à cette odyssée aquatique pas comme les autres. Une chose est sûre, après ces quelques heures passées aux côtés du plus formidable des dauphins : Ecco the Dolphin, c'est de la bombe !

Neo Alex

1- L'aventure commence au moment où notre brave Ecco croise ses amies baleines.

2- Ecco découvre la porte menant à l'Atlantide et assiste, impuissant, à un éboulement qui en bloque le passage.



3- La baleine se demande où a bien pu passer son petit, et si l'éboulement ne l'aurait pas blessé.

4- En longeant la côte, Ecco découvre que le bébé-baleine est bloqué dans une grotte par un amas de rochers. Lorsqu'il en avertit sa maman, celle-ci lui conseille de chercher de l'aide.

5- Mais Ecco n'est pas seul ! A l'aide de son sonar, il contacte deux autres dauphins.

6- En approchant du tas de rochers, et notamment de celui qui se trouve à la base, nos trois amis réussissent à libérer le malheureux captif qui s'empressera de rejoindre sa mère. Suivez-le, c'est lui qui vous ouvrira les portes du prochain niveau...

roommania # 203

M'ouais, bon, Roommania#203 (que je vais désormais écrire Roommania car mon Mac est tellement lent et vieux qu'insérer un caractère spécial prend trois plombes) ne m'enthousiasme pas vraiment au premier abord. Certes, le principe du jeu est original (quoique le tamagotchi ait ouvert la voie), mais l'intérêt est plus que discutable. Pourtant, n'ayant pas envie de me faire l'avocat du diable, je vais quand même vous faire part des dernières infos sur ce titre que notre regretté Fred avait déjà mentionné dans Dreamzone.

CIEL, MON MARI ! VITE, CACHE-TOI DANS LE PLACARD !

HOME SWEET HOME.

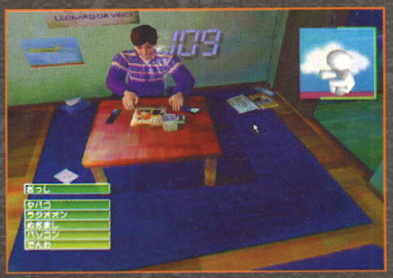
DÉVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : TAMAGOTCHI HUMAIN
SORTIE PRÉVUE : DISPO (JAPON)
SUR DREAMCAST

Roommania = Tamagotchi humain. Bon voilà, c'est plié, j'ai fini. Comment ? Deux pages ? D'accord (pfff). Quand Vincent le prend sur ce ton, il n'y a pas à discuter. Roommania, donc. Pour ceux qui ne le savent pas, ce jeu vous propose de veiller sur un jeune lycéen japonais du nom de Taihei Neji lorsque ce dernier se retrouve dans son appartement. Attention, le fait de veiller sur lui ne signifie pas que vous incarnez une personne en chair et en os. Vous incarnez plutôt une sorte d'esprit qui va faire de son mieux pour faire de la situation du jeune japonais un véritable paradis. Evidemment, en faire un enfer est plus amusant. Le principe du jeu consiste en fait à influencer les évènements qui vont intervenir dans la vie de Taihei. Au début de chaque journée, vous voyez une liste des différentes tâches que Taihei doit faire dans la journée. Libre à vous d'organiser ces travaux comme vous l'entendez. Pour rendre le jeu encore un peu plus interactif, vous avez la possibilité de sélectionner des objets présents dans l'appart afin de déclencher une action qui n'était pas prévue. Pour ce faire, vous shootez dans des petites boules invisibles qui sont placées à côté des objets sur lesquels vous pouvez agir. La plupart du temps (pour ne pas dire à chaque fois), l'objet en question se contentera de tomber par terre, forçant Taihei à se baisser pour le ramasser. Suprême effort ! On applaudit bien fort ! Quelquefois, des amis viendront lui rendre visite : je vous laisse imaginer le pire... Néanmoins, deux reproches majeurs sont à formuler au crédit de ce jeu : l'absence quasi-totale d'une gent féminine dans le lit de Taihei (non, je ne suis pas obsédé, mais cela aurait

WORK IN PROGRESS

Ah zut, mon magnéto a encore bouffé la bande ! Mais pourquoi tant de haine ?

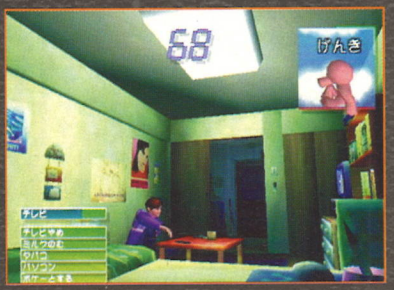
Mais qu'est-ce-que je m'emm...!



Et si je faisais planter son PC ?

est quasiment assuré de faire un carton au Japon car nos amis nippons sont très friands d'expériences inédites, mais en Europe, je doute qu'il parvienne à un même résultat. Il faudrait d'ailleurs qu'il y soit prévu, en Europe ! Décrit comme un «God Game» au pays du soleil levant, Roommania ne devrait normalement pas vous intéresser des masses.

Seba



pu être marrant) et le fait que le jeu se déroule uniquement dans l'appartement du garçon. Bien évidemment, au fur et à mesure que vous progresserez, de nouvelles interactions se produiront, accroissant un peu plus votre pouvoir de décision. Le jeu est certes beau (et encore), mais il est très limité. Certes, Roommania

Mais que fait donc notre héros aux toilettes ?

IT'S THINKING

NEUF & OCCASION

TOUS LES JEUX
et Accessoires
Atelier S.A.V.
Puces pour DC
modifs
et
Réparations
toutes consoles

Nous réparons aussi les dégâts causés par les "bidouilleurs"

HOBBY ONE

Vous allez enfin être traités en "Client"!

Paris République
15, bd. Voltaire
M° Oberkampf
T.: 01 402 11 402

V.P.C.
Gros & Détail
Fx: 01 402 11 401

Paris Jussieu
26, rue Monge
M° Cardinal Lemoine
T.: 01 55 42 12 11

CLUB DVD

DÉZÔNAGE
DVD DVD DVD

CLUB DVD

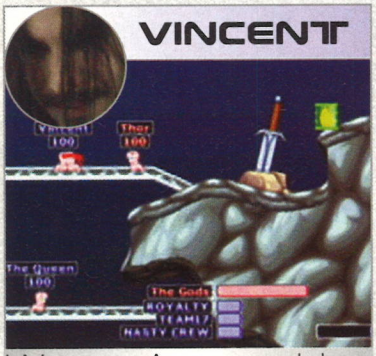
TOUS LES FILMS EN STOCK

SUR PRÉSENTATION DE CETTE PARTIE, UNE RÉDUCTION VOUS SERA CONSENTIE

HIT PARADE

LA SÉLECTION DE LA RÉDAC

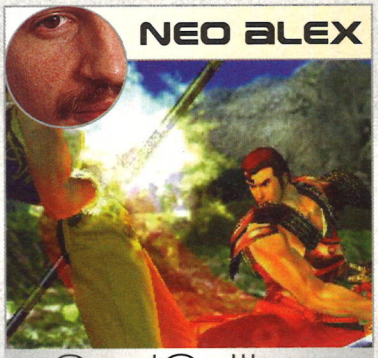
VINCENT



Worms Armageddon

1: Worms Armageddon
2: SoulCalibur
3: Shenmue
4: Rayman 2
5: Biohazard Code : Veronica

NEO ALEX



SoulCalibur

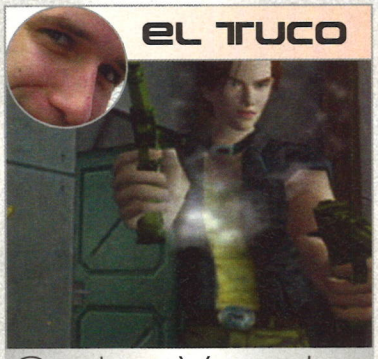
1: SoulCalibur
2: Biohazard Code : Veronica
3: Rayman 2
4: Bangaioh
5: Zombie Revenge

SEBA

The house of dead 2

1: Biohazard Code : Veronica
2: SoulCalibur
3: Shenmue
4: The House of the Dead 2
5: Power Stone

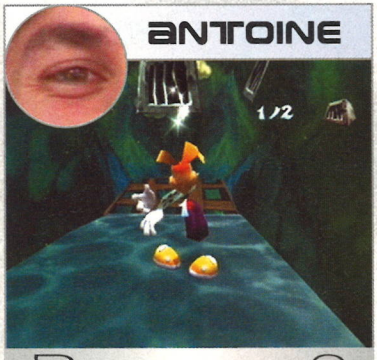
EL TUCO



Code : Veronica

1: Biohazard Code : Veronica
2: SoulCalibur
3: Shenmue
4: Ready 2 Rumble
5: Shadow Man

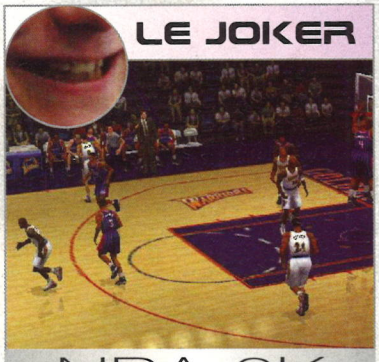
ANTOINE



Rayman 2

1: Shenmue
2: Rayman 2
3: NBA 2K
4: Biohazard Code : Veronica
5: SoulCalibur

LE JOKER



NBA 2K

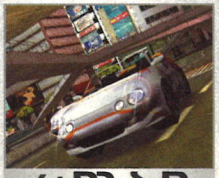
1: Biohazard Code : Veronica
2: Rayman 2
3: Shenmue
4: NBA 2K
5: Ready 2 Rumble

TOP PREVIEWS

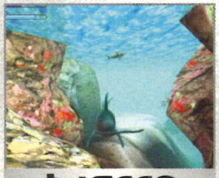
1 : Sega GT

2 : Dead or Alive 2

3 : Castlevania Rezurrection



4 : M.S.R



5 : ecco

Le sommaire des tests

Crazy Taxi P78

P100 Rainbow Cotton

P83 Worms Armageddon

Wild Metal P88

Rayman 2 P73

P91 Fighting Force 2

Senritsu No bisho P102

BioHazard Code Veronica P94

P98 Under Cover AD 2025

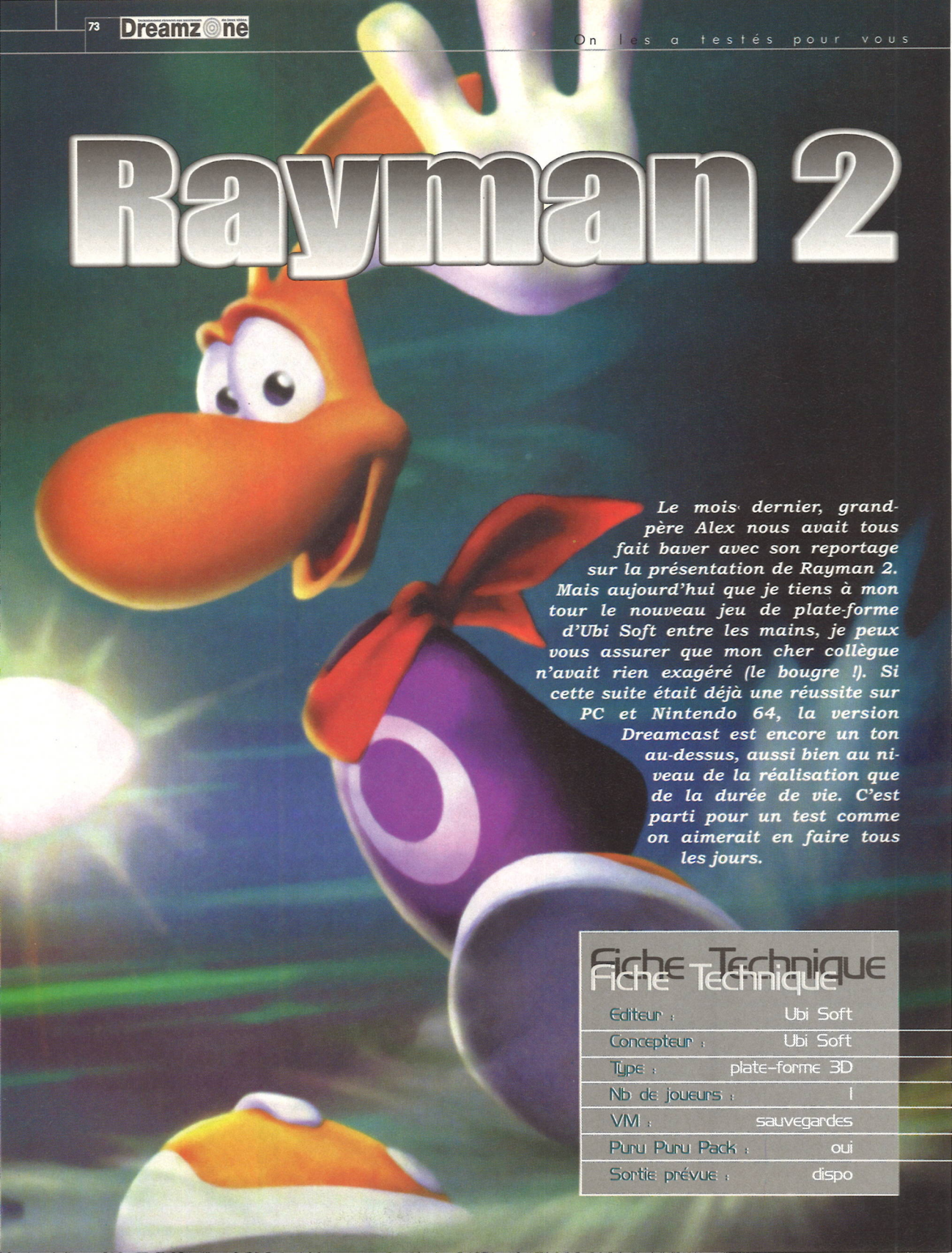
P104 Space Channel 5

LES AVIS

LES AVIS

	Seba	Vincent	Neo Alex	El Tuco	
Rayman 2	92%	93%	96%	90%	
Crazy Taxi	80%	85%	85%	85%	
Worms Armageddon	90%	90%	72%	60%	
Wild Metal	40%	15 %	55%	60%	
Fighting Force 2	-	41 %	-	40%	
Code Veronica	97%	92 %	97%	97%	
Under Cover	45%	50 %	25%	40%	
Rainbow Cotton	65%	-	78%	-	
7 Mansions	25%	55 %	25%	25%	
Space Channel 5	70%	80 %	82%	85%	

Rayman 2



Le mois dernier, grand-père Alex nous avait tous fait baver avec son reportage sur la présentation de Rayman 2. Mais aujourd'hui que je tiens à mon tour le nouveau jeu de plate-forme d'Ubi Soft entre les mains, je peux vous assurer que mon cher collègue n'avait rien exagéré (le bougre !). Si cette suite était déjà une réussite sur PC et Nintendo 64, la version Dreamcast est encore un ton au-dessus, aussi bien au niveau de la réalisation que de la durée de vie. C'est parti pour un test comme on aimerait en faire tous les jours.

Fiche Technique

Editeur :	Ubi Soft
Concepteur :	Ubi Soft
Type :	plate-forme 3D
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo

Comme dans le premier Rayman, le monde dans lequel vous évoluez est représenté par une carte à partir de laquelle vous accédez aux différents niveaux.

> ***«Lors de votre périple, vous rencontrerez de nombreux personnages avec lesquels dialoguer : la plupart s'expriment d'ailleurs dans des dialectes incompréhensibles, un peu comme dans Banjo Kazooie ; heureusement, les sous-titres (en français, évidemment) sont drôles et d'excellente qualité, contrairement à ceux de Sonic Adventure, qui n'ont de comique que leur surréalisme (étant donné qu'ils ont dû être réalisés par un traducteur automatique).»***

Voilà un passage assez délicat : une fois que vous aurez stoppé les rayons-laser au fond, vous devrez courir le plus vite possible avant qu'ils ne se rallument, tout en évitant les haches.

Europe Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore Rayman (mais est-ce possible ?), sachez que ce petit personnage créé par Michel Ancel il y a déjà quelques années a débuté sa carrière dans un jeu de plate-forme 2D sur PlayStation. Après un grand succès dans le monde entier, il était logique de le voir revenir pour une suite. Mais cette fois-ci, la fée «Troidée» est passée par là et le monde magique de Rayman a soudain pris du volume. A la manière de Nintendo avec Mario 64, ou plus récemment de Sega avec Sonic Adventure, Ubi Soft a su négocier cette évolution technologique incontournable mais délicate sans faux-pas. Mieux encore, s'inspirant du travail de ses prédécesseurs, l'équipe française a su éviter les pièges du passage en trois dimensions (vous savez, ces fameux bugs de caméras si nombreux dans Mario et Sonic).

Rayman 2 : The Great Escape

Sans prétention, le scénario de Rayman 2 est assez classique : les (méchants !) pirates ont envahi le monde et capturé la plupart des habitants, y compris le pauvre Rayman, qui a perdu tous ses pouvoirs. Heureusement, alors que ce dernier se morfond dans les geôles d'un navire, son ami Globox vient à la rescousse et l'aide à s'échapper des cales du vaisseau. Las, leur joie est de courte durée car dans leur fuite, les deux compères sont séparés lors d'une chute vertigineuse. A peine remis du choc, le valeureux Rayman se jure alors de retrouver ses amis et de libérer le monde du joug des (affreux !) pirates. Voilà pour le début (à peine romancé) de l'histoire ; mais attention,

Le jeu des dieux

C'est le nom du petit jeu bonus que vous gagnerez en retrouvant les six prismes cachés. Le principe est on ne peut plus simple : chacun (jusqu'à quatre joueurs) choisit un mini-globox et se voit attribuer l'une des quatre niches au bord de l'arène. Le but est alors de récupérer les Lums situés au centre et de les ramener dans sa niche. Pour corser l'affaire, il faut traverser un labyrinthe mouvant pour accéder au centre de l'arène. De plus, des bonus (permettant par exemple d'augmenter votre vitesse ou votre capacité de transport, de construire des murs ou de passer au travers) et des malus (comme le personnage qui vient masquer l'écran) parsèment la zone. Bon, si vous avez compris, tant mieux, sinon, j'arrête là de toute façon : y'a pas de vachette ni de sponsor, mais j'ai l'impression d'être Guy Lux expliquant le déroulement d'une épreuve à Intervilles.

avis

Magnifique ! Des graphismes hauts en couleurs et qui explosent littéralement à l'écran ! Une maniabilité quasi-irréprochable et une difficulté revue légèrement à la baisse afin de ne pas dégoûter les joueurs sont d'autres atouts qui ne peuvent que vous obliger à acheter ce jeu. Ubi Soft a réalisé un travail exceptionnel ! Si vous aimez les jeux d'aventure/plates-formes, n'hésitez plus une seconde et foncez dans votre magasin le plus proche. Quasiment indispensable pour tout possesseur de Dreamcast européenne.

Seba

Dans ce niveau, vous êtes à la poursuite d'un vaisseau pirate volant au dessus des marais.

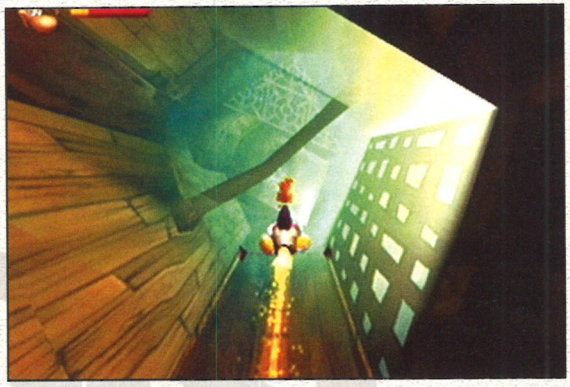
quand je dis que le scénario est classique, je ne veux pas dire qu'il est «bateau», voire inconsistant. Bien au contraire, l'univers de Rayman 2 est d'une grande richesse et vous participez à une véritable aventure ponctuée par des scènes cinématiques. Lors de votre périple, vous rencontrerez de nombreux personnages avec lesquels dialoguer : la plupart s'expriment d'ailleurs dans des dialectes incompréhensibles, un peu comme dans Banjo Kazooie ; heureusement, les sous-titres (en français, évidemment) sont drôles et d'excellente qualité, contrairement à ceux de Sonic Adventure, qui n'ont de comique que leur surréalisme (étant donné qu'ils ont dû être réalisés par un traducteur automatique).

Rayman dans tous ses états

Derrière ses airs de gentil petit bonhomme, Rayman est en fait un véritable casse-cou prêt à accomplir toutes les acrobaties, même les plus farfelues, par simple goût du risque. Renvoyant Lara Croft et Nicolas Hulot à l'état d'aventuriers des bacs à sable, notre héros cascadeur peut à loisir sauter, planer, nager, grimper, glisser... Il se permet même quelques cabrioles gratuites de temps en temps. Et si vous le laissez seul un petit moment, il ne tardera pas à vous faire des grimaces ou à jouer au basket avec son propre corps. Et ne lui dites surtout pas qu'il n'a ni bras ni jambes, il pourrait mal le prendre...

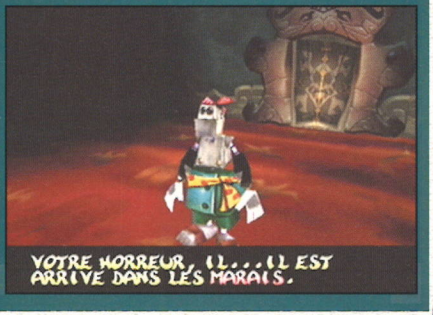
L'état de l'art

Non content d'afficher des graphismes fins et colorés, Rayman 2 se révèle être en plus une véritable galerie d'effets visuels en tout genre. Après ça, on ne pourra pas dire qu'Ubi Soft n'est pas à la pointe dans le domaine : grâce aux capacités de la Dreamcast, toutes les dernières techniques en vogue dans le jeu vidéo (effets de lumière, transparence, bump mapping...) sont ici utilisées, et de quelle manière ! Un véritable bonheur pour les yeux.



DES MÉCHANTS TRÈS... MÉCHANTS

Ils sont moches, ils sont vicieux, ils sont bêtes, ils sont sales et de surcroît jamais contents, vous les avez bien sûr reconnus, ce sont les indispensables... MECHANTS ! En effet, que deviendrait un univers manichéen tel que celui de Rayman sans ces êtres objects ne pensant qu'à faire le mal autour d'eux ? Et comble de la méchanceté, en plus d'être méchants avec les gentils, ils sont même méchants entre eux. Alors n'ayez aucun remord devant tant de bassesse : exterminez-les tous, jusqu'au dernier !



AVEC TOUS CES TONNEAUX QUI DÉGRINGOLENT, ON SE CROIRAIT REVENU DANS LE PREMIER DONKEY KONG.

VOUS VOILÀ PRÉVENU : LES MARAIS SONT INFESTÉS DE PIRANHAS AFFAMÉS. LA PLUS GRANDE VIGILANCE EST DONC DE MISE.

« Si l'aventure de Rayman 2 : The Great Escape est déjà excellente, elle est de plus servie par une réalisation de haute volée. Bien sûr, on s'y attendait un peu, mais comment ne pas s'extasier devant un tel travail ? »

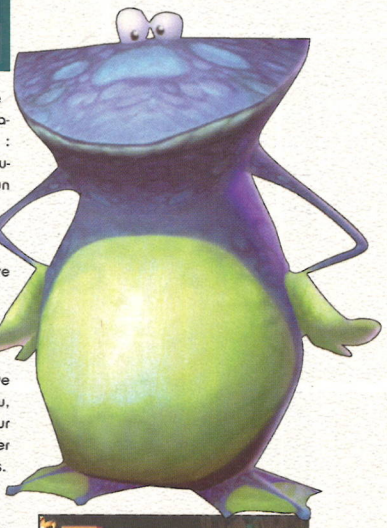
UNE VÉRITABLE QUÊTE

Même si l'aventure de Rayman 2 demeure relativement linéaire, elle se révèle tout de même suffisamment riche : tantôt vous irez sauver la fée Ly des crochets des pirates, tantôt vous devrez retrouver les quatre masques de Pollocus... Et puis la variété des situations ajoute encore à cette richesse : ne croyez pas vous contenter de sauter de plate-forme en plate-forme d'un bout à l'autre du jeu ; ainsi il vous arrivera de vous laisser porter par des courants d'air en utilisant votre chevelure comme hélico, de faire du ski nautique accroché derrière un serpent marin, de partir dans des glissades dignes des meilleures pistes de Val d'Isère, et même de voler à dos de missile. De plus, après avoir terminé un niveau, vous pourrez toujours y revenir pour chercher les derniers Lums et libérer les créatures que vous avez oubliées. Enfin, cerise sur le gâteau pour la version Dreamcast, en ramenant les six prismes au village Globox, vous aurez accès à une épreuve bonus, jouable à quatre simultanément, et qui n'est pas sans rappeler le fameux Bomberman.

CETTE LOURDE SPHÈRE LUMINEUSE QUE RAYMAN PORTE SUR SON DOS EST INDISPENSABLE À L'OUVERTURE D'UNE PORTE.

UNE RÉALISATION À COUPER LE SOUFFLE

Si l'aventure de Rayman 2 : The Great Escape est déjà excellente, elle est de plus servie par une réalisation de haute volée. Bien sûr, on s'y attendait



LE SKI-NAUTIQUE, C'EST DÉJÀ PAS FACILE EN TEMPS NORMAL. ALORS QUAND EN PLUS, LE PARCOURS EST SEMÉ D'EMBÛCHES, JE VOUS LAISSE IMAGINER LE DÉSASTRE.

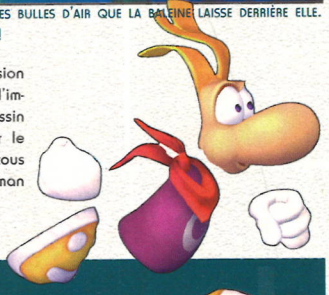
VOILÀ QUE RAYMAN SE FAIT MAINTENANT ATTAQUER PAR UNE ARAIGNÉE GÉANTE, ET COLLANTE EN PLUS.

un peu, mais comment ne pas s'extasier devant un tel travail ? Les graphismes à la fois simples et variés sont encore meilleurs que dans les versions N64 et PC (on ne regrette pas les quelques semaines d'attente supplémentaires), les effets de lumière sont hallucinants et l'animation, malgré de très rares faiblesses, est d'une fluidité remarquable et fait honneur aux capacités de la machine : certaines scènes de glissade vont à une vitesse ahurissante. Quant à l'ambiance sonore, elle n'est pas en reste puisque musique et bruitages sont en

DANS CE NIVEAU, VOUS DEVREZ SUIVRE LES BULLES D'AIR QUE LA BALEINE LAISSE DERRIÈRE ELLE. MAIS GARE AUX PIRANHAS AÉROPHAGES !

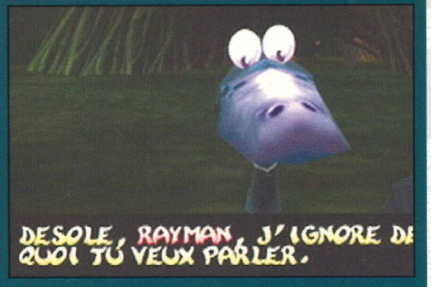
Dolby Surround pour une immersion totale. Au final, on a vraiment l'impression d'évoluer dans un dessin animé et on ne peut qu'admirer le grand soin apporté au design de tous les personnages et décors de Rayman 2. Chapeau bas !

Antoine



DES GENTILS TRÈS... GENTILS

Dans son aventure, Rayman n'est pas seul : il a en effet derrière lui de nombreux amis prêts à lui venir en aide dès que le besoin s'en fait sentir. Que ce soit Murphy (la mouche qui sait tout sur tout), Globox (bien gentil mais pas bien malin), la fée Ly (qui vous donne vos pouvoirs) ou encore les Ptizêtres (qui passent leur temps à se disputer une couronne), tous n'ont d'autre souhait que de vous voir triompher des pirates. Et comme le monde de Rayman est «un monde merveilleux où il fait bon vivre», vos amis ne vous trahiront jamais puisque, par définition, ce sont des gentils.



18 Graphismes

Tout bonnement somptueux ! On a l'impression avec Rayman 2 d'évoluer dans un véritable dessin animé interactif. On sent que rien n'a été laissé au hasard, aussi bien en ce qui concerne les personnages que les décors.

17 Animation

Les plus tatillons remarqueront de-ci de-là quelques ralentissements. Mais franchement, une animation à 60 images par seconde dans un jeu aussi beau, avec des décors si grands et sans aucun clipping ni bug de caméra, c'est déjà très fort !

16 Son

Les bruitages sont vraiment marrants et les musiques collent parfaitement aux différentes situations. Et pour peu que vous disposiez d'une installation sonore digne de ce nom, le Dolby Surround vous procurera quelques sensations supplémentaires.

18 Jouabilité

D'une extrême simplicité, la jouabilité dans Rayman 2 est tout ce qu'il y a de plus efficace pour un jeu de plate-forme. Avec seulement deux boutons (les autres étant destinés à la gestion de la caméra), on peut tout faire... ou presque.

17 Intérêt

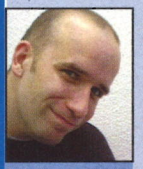
Si la difficulté est nettement moins élevée que dans le premier Rayman, la quête vous tiendra tout de même en haleine pendant un temps respectable. De plus, si vous êtes du genre perfectionniste, sachez qu'il faudra errer de longues heures pour trouver tous les Lums.

En Conclusion

Depuis Sonic Adventure qui avait ouvert la voie de la plate-forme 3D sur Dreamcast, les fans de ce genre de jeu n'avaient pas eu grand-chose à se mettre sous la dent. Rayman 2 : The Great Escape arrive donc à point nommé pour le plus grand bonheur des enfants que nous sommes tous restés.

96%

Crazy Taxi



Attention, tout le monde se calme, Crazy Taxi est là pour notre plus grand plaisir, et ça va péter dans tous les sens. Un jeu clairement et tout simplement arcade à 100 %, qui ne s'embarrasse pas de réalisme ni de fioritures, c'est à fond dans tous les sens, sans aucun temps mort. Ceux qui attendaient un bon jeu de course vont être un peu déçus, dans la mesure où il ne répond pas aux critères requis. Cependant, il constitue un bon palliatif en attendant les simulations à venir : à vous de voir.

Fiche Technique

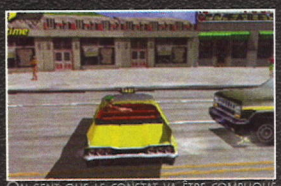
Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	ouature
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo

YELLOW SUBMARINE, YELLOW SUBMARINE...

«Combien de fois n'avez-vous pas rêvé de pouvoir foncer comme une bête en plein dans un embouteillage ou dans un centre commercial en guise de raccourci ? Qui n'a jamais voulu traverser une ville à fond les gamelles sans se soucier de sa voiture, de celle des autres, et surtout de sa vitesse ?»

Europe Au volant de votre sacro-sainte voiture, vous vous êtes souvent demandé ce que vous avez bien pu faire au bon dieu pour que l'espèce de truc juste devant vous n'avance pour ainsi dire jamais au feu vert et pile carrément au feu rouge. Combien de fois n'avez-vous pas rêvé de pouvoir foncer comme une bête en plein dans un embouteillage ou dans un centre commercial en guise de raccourci ? Qui n'a jamais voulu traverser une ville à fond les gamelles sans se soucier de sa voiture, de celle des autres, et surtout de sa vitesse ? Et le nec plus ultra, qui n'a jamais rêvé de voir un chauffeur de taxi qui n'aurait pas le nez vissé sous le volant, les yeux sur le compteur, et qui s'il ralentit un peu plus va reculer ? La réponse est approximative, la solution ne l'est pas : Crazy Taxi. Un défouloir absolu contre les crises de nerfs dans les embouteillages et une source de sympathie un peu plus prononcée envers les chauffeurs de taxi. Pas de problème d'assurance, pas de motards, pas de conséquences, juste une furieuse envie de s'amuser, de s'éclater et de s'envoler au-dessus de la cime des arbres, rien que pour gagner du temps. Ceux qui connaissaient déjà le titre sur les bornes d'arcade ne seront pas déçus par cette conversion sur la Dreamcast.



ON SENT QUE LE CONSTAT VA ÊTRE COMPLIQUÉ À RÉDIGER.

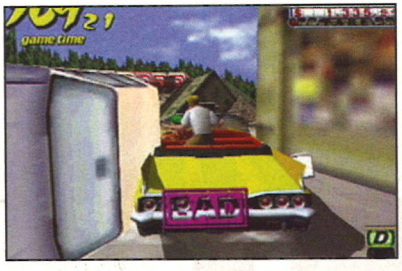
Des idées excellentes, des véhicules qui pètent dans tous les sens dans un feu d'artifice de couleurs et dans un bruit de tôle tordue. Le but est des plus simples : à fond à fond à fond... et encore à fond.

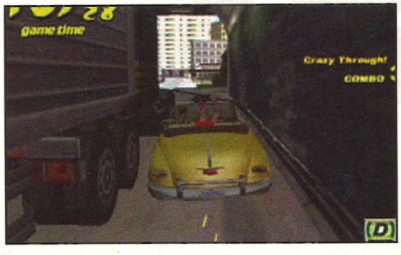
UN LOOK TRÈS AMÉRICANISÉ

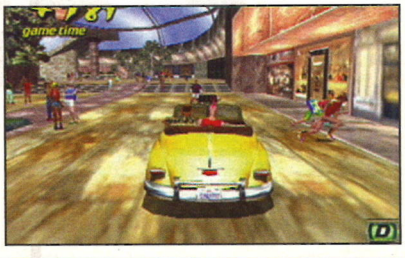
Les drivers sont au nombre de quatre et ils sont tous disponibles dès le début de la partie. Leurs aptitudes sont à peu près les mêmes, seuls les véhicules qu'ils conduisent répondent à des critères différents. BD Joe, tout droit sorti d'une série américaine, Axel, le décontracté de la bande, cheveux verts obligent, et Gena, l'atout charme qui ne vous laissera pas indifférent. Votre mission, si vous l'acceptez, sera d'emmener des passants qui ont besoin de vos services pour se rendre dans différents endroits avec un maximum d'efficacité en un minimum de temps. Pour ce faire, il y a deux villes de tailles somme toute conséquentes.

PAR OÙ TU PASSES ?

Les deux villes qui sont les décors de vos envolées fantastiques en voiture proposent des endroits sur lesquels vous pouvez faire passer votre taxi, dont vous ne soupçonniez pas les possibilités. Vous croiserez un train, descendrez dans le métro comme une furie, traverserez un centre commercial rempli d'une foule paniquée en délire, des lacs, des fontaines, et même la mer. Les toits du Pizza Hutt, la galerie du centre commercial et les voies d'autoroute en construction ne refuseront pas d'accueillir vos dérapages contrôlés et autre burns.







TESTS

avis

J'adore le principe de Crazy Taxi, mais force est de constater que ce jeu lasse beaucoup trop rapidement, malgré la présence d'une seconde ville par rapport à la version arcade. De plus, le mode Crazy Box est trop difficile et risque de vous procurer plus de crises de nerfs que d'amusement. Malgré tout, le concept est très fun. En résumé, Crazy Taxi est un titre que vous devez avoir dans votre ludothèque rien que pour le fun et le concept, mais achetez-le en occase et à moins de 250 francs. Au-delà, il ne les vaut pas. Personnellement, je sais que je l'achèterai, mais au prix que je vous ai indiqué. Et encore.

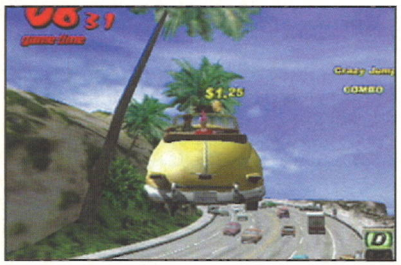
Seba

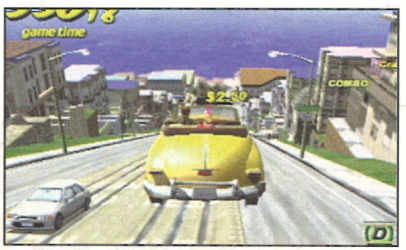
modélisées de façon judicieuse, américanisées jusqu'au bout des ongles avec la présence de Kentucky Fried Chiken et Pizza Hutt. On ne peut qu'admirer des graphismes magnifiques et une modélisation des voitures des plus correctes. L'animation n'est pas en reste, même si parfois le titre souffre de quelques ralentissements ici ou là, l'ensemble reste tout à fait acceptable. En plus du mode normal et original (les deux villes), il y a une option qui s'appelle Crazy box qui permet de relever quelques défis originaux et amusants. Il y en a 16, et tous les gagner vous permettra de débloquer un véhicule caché.

DES RÈGLES SIMPLIFIÉES AU MAXIMUM

Aprés avoir choisi un temps limité pour

QUI A DIT QUE LES CHAUFFEURS DE TAXI NE POUVAIENT PAS AVOIR UN CERTAIN CHARME ?





ULTIME FOLIE, FOLIE ULTIME

La dernière épreuve de Crazy Box est de loin la plus intéressante ; après avoir réussi avec succès les défis qui vous ont été lancés au cours de cette option, vous aurez cinq minutes pleines pour emmener votre dernier client d'un bout à l'autre de la ville sans dépasser le temps imparti au départ. Le challenge est loin d'être évident, et vous auriez plutôt intérêt à étudier le parcours idéal au préalable. Ici pas le droit à l'erreur, le moindre accrochage, le moindre embouteillage, la moindre faute dans le choix du parcours, et vous ne réussirez pas. Le jeu en vaut la chandelle dans la mesure où cette ultime épreuve vous permet de débloquer le Pousse-Pousse Taxi. Inutile mais tellement marrant.

ramasser le plus de personnes possible, vous vous élancez à toute allure à la recherche de clients potentiels et devez vous arrêtez au plus près du lieu où ils attendent. Vous avez deux moyens d'envisager la course : le premier est de foncer dans le tas sans vous soucier de la circulation afin d'arriver le plus vite possible au lieu commandé. La seconde option est de faire attention au moindre accrochage et d'éviter le moindre accident, ce qui vous octroie une prime en plus à chaque fois que vous frôlez les autres. Cette dernière façon d'envisager le titre est quelque peu frustrante pour ceux qui jouent pour se défouler. Le client est toujours roi et vous risquez de l'apprendre à vos dépends. Si par un malencontreux hasard vous ne réussissez pas votre mission dans les temps, d'une part il vous insultera de façon copieuse et fort peu agréable, d'autre part il sautera en marche en vous laissant seul à votre triste sort.

UN ASPECT UN PEU RÉPÉTITIF

Le problème est que vous risquez de vous lasser relativement vite de l'aspect répétitif du jeu. Une fois que vous connaîtrez par coeur les deux villes, l'intérêt s'amenuisera au fur et à mesure. Charger et décharger du client ne constitue pas un challenge intéressant à l'infini. Le mode crazy box peut palier cette lassitude croissante, mais

UN PASSAGER QUI S'IMPLIQUE POUR QUE VOUS ALLIEZ ENCORE PLUS VITE.

A TOUTE POMPE

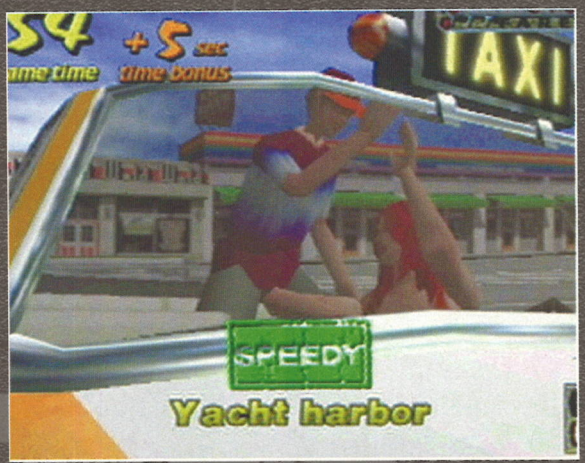
Aucune concession n'a été faite sur la vitesse, fil conducteur de Crazy Taxi. A vous de décider si les autres véhicules vont vous freiner, si les embouteillages vont vous stopper net dans votre progression vers la folie la plus totale. Autoroute à contre-sens, des terres-pleins qui sont uniquement là pour assouvir vos désirs de quatre roues motrices et une conduite des plus directes : tout pour foncer. Un titre en parfaite adéquation avec l'ensemble des mouvements que vous pouvez effectuer. Il fallait être fou pour y penser, Sega l'a fait, et pour notre plus grand plaisir.

Une situation des plus périlleuses qu'il faudra gérer avec tact et savoir-faire.

Un plongeon qui risque de mal se terminer.

Parfois, la trouille vous fait faire des choses inconsidérées.

une fois terminé, le souci reste le même. On est fortement déçus de ne pas pouvoir y jouer à deux. Un mode deux joueurs aurait fait du titre un jeu incontournable, et nous ne sommes pas certains, vu le potentiel de la Dreamcast, que cela aurait posé le moindre ralentissement ou déperdition de la qualité graphique. De plus, la cerise sur le gâteau, c'est que la musique est elle aussi répétitive, trois titres d'Offspring en boucle, ça va cinq minutes, mais deux heures, on craque.



Ça doit faire très très mal !

Une petite pause avant le délire total.

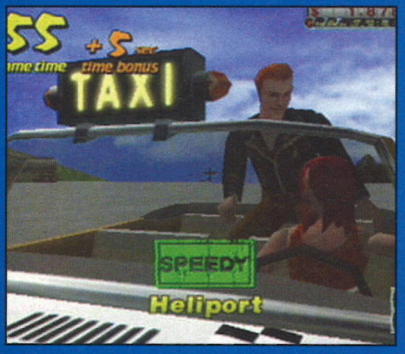
Crazy Taxi reste néanmoins un jeu très fun qu'il faudra bien apprécier à chaque moment car il risque de vous lasser assez rapidement. On a hâte de pouvoir apprécier une suite en multi-joueur pour pouvoir oublier Mitdown Madness sur PC ou Driver sur Playstation, car techniquement c'est un pari réussi par les développeurs de Crazy Taxi.

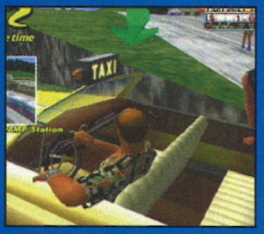
El Tuco

Le troisième âge est encore capable de faire quelques assouplissements pas du tout évidents.

CLIENTS POUR LE MOINS ORIGINAUX

Vous allez charger un nombre incalculable de passagers, tous plus originaux les uns que les autres. Cela va du Punk dans le plus pur style Sex Pistols, la crête rose bien en évidence, le pasteur en retard pour son hospice qui vous pardonnera les moindres incartades pour rejoindre sa paroisse. La jeune femme qui plongera dans votre délire, en même temps que votre voiture dans les allées et l'homme d'affaires qui par définition est pressé, vous filera un coup de main pour faire la circulation. On finit par être curieux du profil de la prochaine personne qui viendra s'embarquer dans l'aventure.





18 Graphismes

Sans conteste, au niveau des graphismes, Crazy taxi est une réussite. Une orientation intentionnellement BD et des décors riches en détails avec des textures lisses et peaufinées. Un taxi bien jaune et une mer bien bleue.

17 Animation

En dépit de quelques bugs disgracieux et de rares ralentissements, on peut dire qu'elle est plus qu'honorable. Que ce soient les clients, les autres véhicules, votre propre taxi ou les passants, ils sont tous animés de manière autonome et fluide comme de l'eau de source.

14 Son

Franchement, au niveau du son c'est pas terrible. Off Spring en boucle, même si on aime, au bout d'un certain temps ça lasse. Quant au bruit du moteur, c'est davantage caractéristique d'une tondeuse à gazon que d'un V8 en ligne. Dommage d'autant plus que les voix digitalisées et les cris des passants pris de panique sont assez réussis.

16 Jouabilité

Aucune hésitation pour vous dire qu'on est loin d'une simulation et que c'est du plus pur arcade. Une direction assez précise mais parfois un peu trop vive. Le bouton B qui permet de booster légèrement votre accélération est vraiment difficile d'utilisation. Il faut en effet à chaque fois relacher l'accélérateur pour qu'il fonctionne.

14 Intérêt

Pour les fous furieux qui ont passé la journée dans les embouteillages, Crazy taxi est une bonne thérapie pour se défouler. Mais il est vrai qu'au bout d'un moment l'aspect répétitif des objectifs peut vite vous ennuyer.

En Conclusion

Crazy taxi est un bon jeu, mais sa durée de vie est trop courte pour permettre de le rentabiliser complétement. On aurait vraiment adoré qu'il y ait un mode deux joueurs pour l'exploiter à fond et le garder en bonne place près de notre console. Au bout de deux heures on a du mal à y revenir avec intérêt.

85%

Worms Armageddon

Oui je sais, Worms Armageddon est déjà disponible à la vente depuis le mois de décembre du dernier millénaire. Mais comme l'éditeur (Ubi Soft) nous a enfin envoyé une version jouable du dernier hit de Team 17, plus rien ne m'empêche de faire enfin ce test. Comme on ne change pas un principe gagnant, vous serez une fois de plus aux commandes d'une escouade de vers de terre armés jusqu'aux dents (pourtant, un ver n'en a pas...) et prêts à tout pour exterminer les lombrics adverses. Pourquoi une fois de plus ? Parce que ce Worms Armageddon amène cette saga à son quatrième épisode, tous supports confondus.

Fiche Technique

Fiche Technique

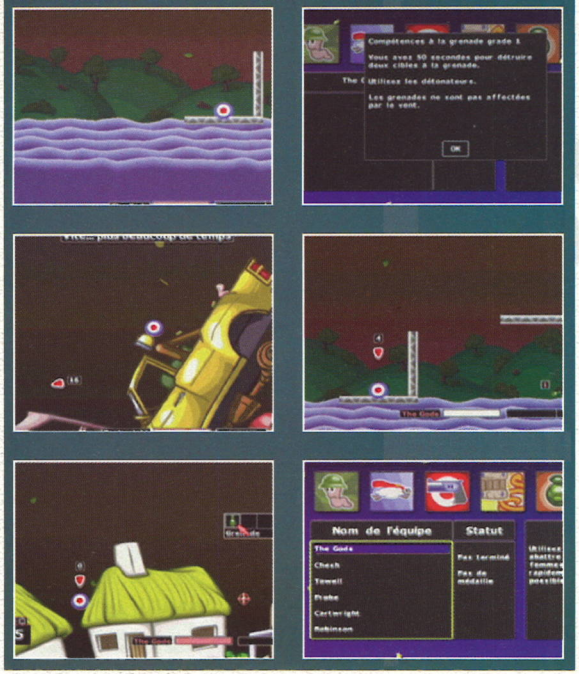
Editeur :	Ubi Soft
Concepteur :	Team 17
Type :	stratégie
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo.

DÉGOÛTÉ DE LA VIE, CE VER SE SUICIDE EN SAUTANT D'UNE HAUTEUR IMPRESSIONNANTE SOUS LES YEUX HORRIFIÉS DE SON CAMARADE.

Europe Comme je l'expliquais dans mon introduction, Worms Armageddon est donc le quatrième jeu mettant en scène nos Rambos vermisseaux. Après Worms (sorti sur PC et en 1995 sur Play), Worms Reinforcement et Worms 2, Worms Armageddon débarque sur Dreamcast quelques mois après sa sortie sur PC. Considéré comme un Worms 2 un peu plus abouti, ce jeu a rencontré sur ordinateur un certain succès auprès de tous ceux qui avaient déjà joué à l'un des précédents épisodes et eux seuls. Cette version Dreamcast est une adaptation de celle du PC, le mode réseau en moins. Aie, je vois que certains font déjà grise mine, mais dans ma news du numéro sept, je vous avais déjà mis en garde de la possible absence de ce mode. Comme le jeu est sorti en décembre, cette fonctionnalité a disparu faute de temps pour le finaliser. De toute façon, il est impossible de jouer en réseau en Europe pour le moment ; donc, ne regrettez rien. Avant d'aborder le vif du sujet, je vous explique le but du jeu : à la tête d'une armée de vers, vous devez exterminer les vers adverses en utilisant des armes durant une durée limitée pendant votre tour car Worms est un jeu au tour par tour.

SIR ! YES, SIR !

Le mode entraînement est indispensable non seulement à tous ceux qui n'ont jamais joué à Worms, mais aussi à ceux qui en connaissent toutes les subtilités. En effet, vous ne pourrez débloquer les missions qu'en réussissant plusieurs phases d'entraînement. Ainsi, la première phase de cet entraînement de base vous demandera, dans un premier temps, de détruire deux cibles à l'aide de grenades. Ensuite, ce seront six cibles qu'il faudra atomiser au shotgun, avant une dernière épreuve dont je vous laisse la surprise. Evidemment, vous avez un temps limité pour réussir ces épreuves. Une fois achevée, cette première session libère quelques missions dans le mode Mission. Lorsque vous revenez dans l'entraînement, une nouvelle série de tests vous attend.



MULTI-JOUEURS, MAXI FUN !

Comme vous vous en doutez, le principal intérêt de Worms Armageddon réside dans son mode multijoueur. Eh oui, vous n'affronterez pas 60 milliards d'autres joueurs, mais vous pourrez réunir jusqu'à trois de vos amis et

CHAQUE WORM A SA PROPRE TOMBE.

VOUS VOUS BATTEZ DANS DES DÉCORS DIVERS ET VARIÉS ; ICI : UNE CASSE AUTOMOBILE.

AVIS

Autant j'adore les vers de terre (je suis un grand fan d'Earthworm Jim), autant je désapprouve la sortie de Worms Armageddon sur Dreamcast. La réalisation technique est indigne d'une console aussi puissante et son style bien trop proche des habituelles productions PC. Cela n'enlève rien à son indéniable fun et à son originalité (même si dans le genre, je préfère Lemmings), mais à presque 400 francs le jeu, c'est un achat fantaisiste que peu de joueurs pourront se permettre.

Neo Alex

croyez-moi, ça suffit amplement : cela provoque un beau bordel ! Sachez d'ores et déjà, pour ceux qui n'auraient pas encore acheté le jeu, qu'une seule manette sera mise à disposition pour respecter les doléances de chaque participant, chaque joueur se passant l'ustensile à tour de rôle. Ce procédé risque d'ailleurs de déclencher un beau foutoir devant l'écran, et la gestion de quatre manettes aurait été préférable. Ce «défaut» n'est pourtant pas nouveau, il existait déjà sur PlayStation. Bon d'accord, si vous aimez Worms, cela ne vous dérangera pas, mais il fallait tout de même le signaler. Remarquez, cela vous évitera d'avoir à acheter quatre manettes. Sinon, il n'y a rien de particulier à signaler ; ça reste du Worms et la fourberie et l'audace seront vos meilleures armes. Les mimiques et les voix des vers ajoutent encore plus de dérision à ce mode qui

LE VER SOLITAIRE ? CONNAIS PAS...

Principal intérêt de Worms Armageddon, le mode multijoueur vous permet de vous mesurer les uns aux autres à deux, trois ou quatre joueurs. Seulement, vous ne pourrez ni jouer en équipe, ni faire contrôler un clan par la console. Ces légers défauts (selon moi) n'empêchent pourtant pas ce titre de se montrer extrêmement délirant. Les erreurs que certains joueurs commettront provoqueront de nombreux retournements de situation. En clair, c'est un véritable concentré de fun qui vous fera passer des soirées inoubliables avec vos potes.

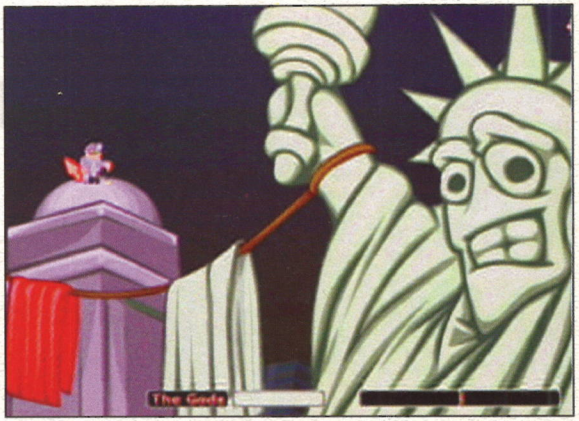
constitue, je le répète, l'atout principal du jeu.

ET SI JE N'AI PAS D'AMIS, JE FAIS QUOI ?

Rassure-toi, joueur solitaire, car des joies de la guerre entre lombrics tu ne seras point privé ! En effet, le mode un joueur est suffisamment complet, long et difficile pour vous occuper durant un bon bout de temps. Lorsque vous le sélectionnez, vous avez le choix entre quatre options : partie rapide, entraînement, missions et match à mort. En choisissant la partie rapide, vous affrontez immédiatement la console sans aucun préambule. Le mode match à mort se révèle être en fait un survival dans lequel vous affrontez d'autres vers dans des parties de plus en plus difficiles. Mais le plus important est sans conteste l'entraînement qui, en plus de vous apprendre le maniement des armes, vous permet de débloquer les missions dans le mode du même nom. En effet, vous avez le choix entre six types d'action, dont atomiser des

AD VITAM ETERNAM...

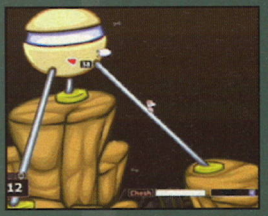
L'éditeur de niveau promis par Ubi Soft ne nous fait pas défaut. Dans ce mode nommé Créer une nouvelle partie, vous pourrez à loisir choisir votre paysage et en modifier l'apparence, la texture, le nombre de ponts et d'objets. Il est possible de fixer le nombre de tours, l'énergie de départ, la durée de la partie, le nombre de vers, et enfin de positionner les lombrics comme vous l'entendez avant de débuter la partie. Bien entendu, vous pouvez y inclure les équipes que vous avez créées. Avec un tel mode, la durée de vie de Worms est infinie...

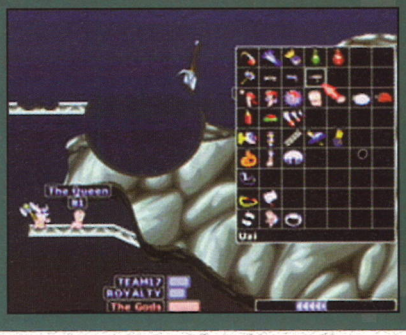


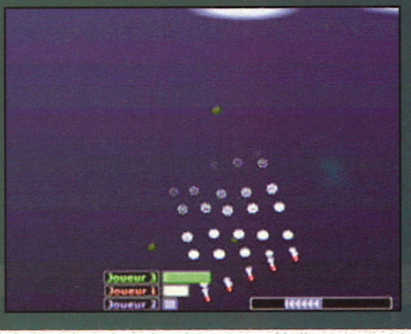
GRAND-MÈRE EN VUE ! PRÉPAREZ LE MISSILE.

UN VÉRITABLE VERMIFUGE !

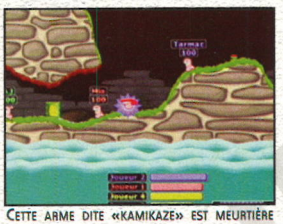
L'arsenal présent dans ce Worms est relativement impressionnant. Des armes comme le mouton piégé ou bien le putois sont certes plus délicates à utiliser que le bazooka ou un bon vieux shotgun, mais quel plaisir quand une telle attaque fait mouche ! Le fin du fin consiste à utiliser la corde ninja ou le kit de téléportation afin d'apparaître juste derrière un ver ennemi et de le finir avec une simple poussette quand il est au bord de l'eau. Jubilation interne et dégoût chez l'opposant garantis ! Evidemment, il vous faudra fouiner afin de posséder toutes les armes du soft, d'autant plus que certaines seront disponibles dès le départ dans tel ou tel mode de jeu.







VOUS POUVEZ CRÉER UNE ÉQUIPE ET LA CUSTOMISER DE A À Z.

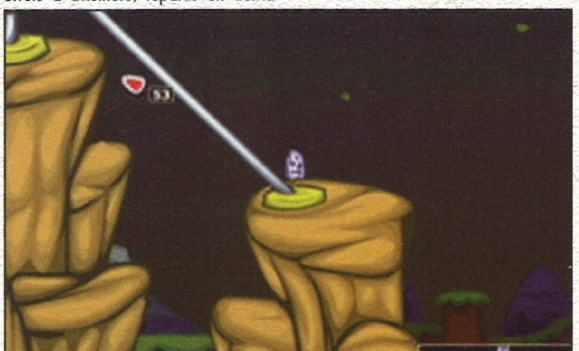


CETTE ARME DITE «KAMIKAZE» EST MEURTIÈRE SI ELLE EST CONVENABLEMENT UTILISÉE ; EN EFFET, LE VER PART EN LIGNE DROITE ET DÉTRUIT TOUT SUR SON PASSAGE.

grand-mères en carton au bazooka (véridique !), balancer des moutons explosifs sur des cibles et autres joyeusetés fort amusantes. Néanmoins, c'est la première de ces options qui est la plus importante. Nommée entraînement de base, elle vous permet de débloquer ces fameuses missions en réalisant les buts que l'on vous fixe. Après avoir réussi cette série d'épreuves, vous en réaliserez une nouvelle si vous recommencez de nouveau à vous entraîner. Enfin, les missions consistent en une succession d'objectifs divers à atteindre, répartis en trente niveaux.

SHORYUKEN CONTRE MISSILE À TÊTE CHERCHEUSE

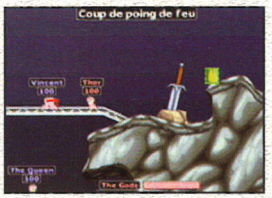
Afin de remplir vos missions, qui consistent généralement à exploser la tête des vers adverses, vous avez à votre disposition tout un arsenal très fourni et diversifié. Il est tellement varié que vous pourrez utiliser 55 armes différentes pendant vos parties. Certaines d'entre elles sont des classiques déjà présentes dans les précédents épisodes tels le Dragon Punch, le shotgun, le mouton, ou encore la corde ninja. Les armes inédites telles que la bombe atomique sont en partie cachées et il vous faudra faire preuve de persévérance pour toutes les acquérir. Toutefois, certaines d'entre elles seront quand même disponibles dès le départ. A vous donc les joies du cha-

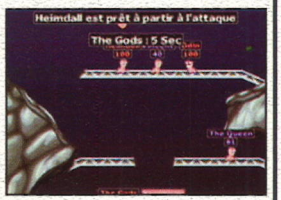


CHAQUE WORM A SA PROPRE TOMBE.

UN MODE UN JOUEUR BIEN FOURNI

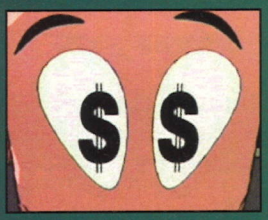
Si vous êtes un joueur solitaire, le mode solo vous tiendra en haleine un bon bout de temps. Vous y trouverez quatre options qui vous sont destinées : entraînement, mission, partie rapide contre la console et match à mort ; cette dernière faculté s'apparentant à un survival dans lequel vous affrontez des équipes de plus en plus fortes. Bien réalisé et prenant, le mode solo est une totale réussite. Les missions sont d'une difficulté croissante, mais vous ne pourrez y accéder dès l'acquisition du jeu. En effet, il vous faudra passer par l'entraînement. Un petit thème consacré à ce sujet se cache quelque part dans ce test...

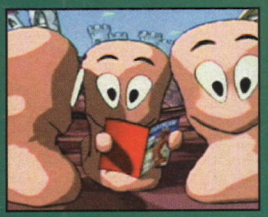


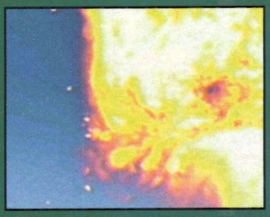


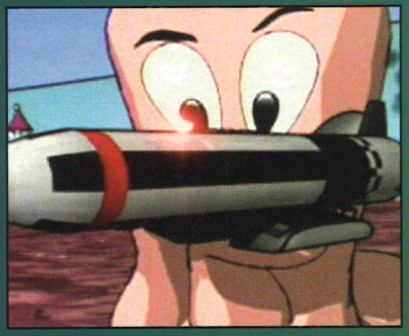
DÉSOPILANT !

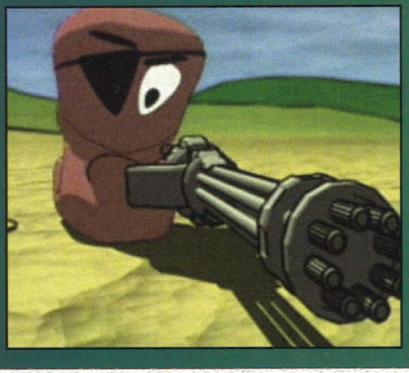
Comme toujours dans un Worms, de petites séquences viendront égayer vos mirettes. Pour cette version Armageddon, les programmeurs ont malencontreusement conservé l'aspect guimauve et rose bonbon des vers de Worms 2. Heureusement, ces scènes n'ont rien à envier niveau drôlerie à celles du premier opus, qui était un must en la matière. Les plus hilarantes sont certainement celles de la photographie, de la machine à sous et du duel entre deux worms qui consiste en une course au surarmement. Il est néanmoins regrettable que ces séquences soient courtes et peu nombreuses. En effet, seules huit animations sont présentes sur le GD-ROM...

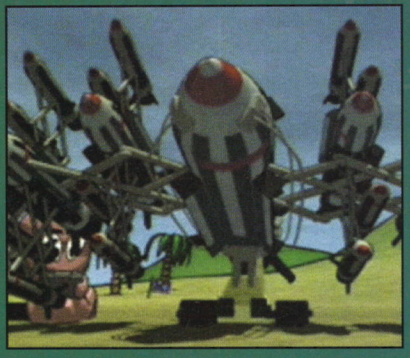










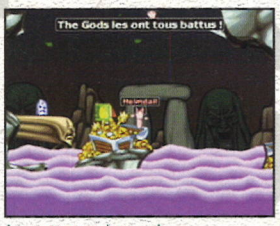


lumeau et du mortier !

MAIS... VAUT-IL DONC LE COUP SUR DREAMCAST ?

Bien que cet épisode soit le plus coloré et le plus beau graphiquement et techniquement de la série, il est clair que Worms Armageddon n'utilise absolument pas les capacités de la console. Graphismes assez simplistes, sons minimalistes, même si les voix et les expressions sont hilarantes, la Dreamcast ne dévoile absolument rien de son formidable potentiel, mais il faut savoir que tous les Worms sont assez pauvres graphiquement ; or, c'est le fun qui fait leur force. Donc, d'un point de vue technique, Worms est ridicule en comparaison avec le support sur lequel il tourne, mais il possède un intérêt hors du commun À CONDITION de jouer avec des potes car seul, il vous lassera au bout d'un certain temps, même si la recherche des armes est une quête de longue haleine. Si vous ne le possédez pas encore et que vous ayez des potes qui passent leur temps chez vous, n'hésitez plus un seul instant et courez acheter ce titre.

Seba



LA VICTOIRE EST À NOUS !

13 Graphismes

Très colorés et détaillés, ils restent dans la lignée des précédents Worms. Mais bien qu'ils répandent leurs couleurs à l'écran, ils sont assez simplistes et n'utilisent aucunement les capacités de la Dreamcast. Heureusement, cette version est quand même la plus belle de toutes. C'est du Worms, quoi !

15 Animation

Certes, les vers ont gagné de nouveaux mouvements par rapport à Worms 2, mais les animer correctement n'a pas exigé beaucoup de travail. Signalons toutefois que ces animations sont soignées comme il se doit et qu'il n'y a aucun ralentissement.

12 Son

Des musiques sympathiques, sans plus, et qui disparaissent durant les missions. Par contre, les voix des vers sont réussies. Luxe linguistique : les adorables lombrics s'exprimeront dans la langue que vous avez choisie. Vous pourrez même décider de les faire s'exprimer en grec ! De plus, leurs expressions faciales et vocales sont hilarantes !

18 Jouabilité

Aisée à comprendre, la maniabilité deviendra vite instinctive après quelques minutes. Améliorer la précision de vos tirs vous demandera plus de temps. L'un des points forts du jeu.

15/18 Intérêt

Seul, le jeu risque de vous lasser, mais avant que cet état de fait ne se produise, vous aurez passé déjà pas mal d'heures dessus. À plusieurs, la durée de vie est quasi-infinie. Quoi qu'il en soit, vous ne regretterez pas votre achat.

En Conclusion

Worms Armageddon est un jeu techniquement pauvre, mais qui peut se targuer de posséder un potentiel de fun et d'intérêt exceptionnel. Il faut obligatoirement l'acheter si vous pouvez jouer à plusieurs. Et seul, vous y passerez quand même un bon bout de temps avant d'en décrocher.

82% seul / 90% à 2

Wild Metal

Comme c'est curieux ! Nous venons de recevoir la version définitive de Wild Metal après sa sortie dans le commerce quelques jours auparavant. Généralement, dans une telle situation, cela signifie que le jeu n'est guère brillant. Cette mode originaire du monde PC a-t-elle atteint la Dreamcast ? En ce qui concerne Wild Metal, je suis au regret de répondre par l'affirmative. Wild Metal n'est pas un bon jeu et confirme le manque de punch de la logithèque européenne. Vivement Veronica, M-SR, Shen Mue, et autres Soul Reaver !

Fiche Technique

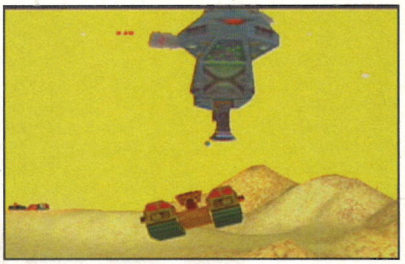
Fiche Technique

Editeur :	Take 2 Interactive
Concepteur :	DMA
Type :	action
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo sur PC et DC

JE ME CASSE LA G...

V'LÀ LES MONSTRES !

Ils sont cinq, ils sont moches et ils font pitié ! Rhino, Manta, Roadrunner, Cheetah et Bulldog sont les cinq engins que vous pourrez piloter. Et en plus, leurs noms sont soit ridicules, soit d'une banalité affligeante ! Franchement, seulement cinq véhicules jouables (l'hélicoptère ne peut être manié), pour un jeu de ce type, est-ce bien raisonnable ? Alors, évidemment, certains sont plus ou moins maniables ou rapides que d'autres, mais de toute façon, vu l'intérêt du jeu, on n'a guère envie de tous les essayer. Maintenant que vous les avez vus, plus besoin d'acheter le jeu !

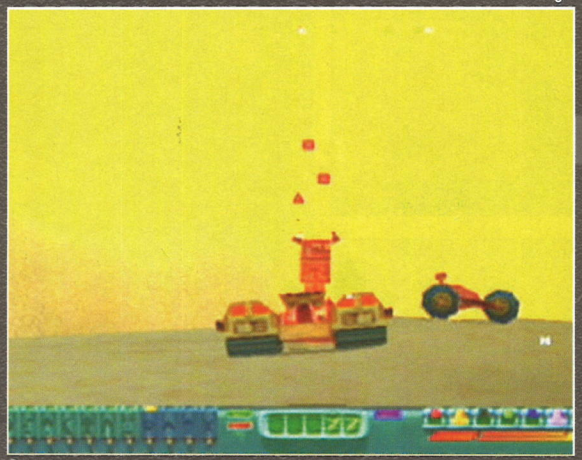


Europe Comme dans un bon vieux Terminator 2, les machines ont pris possession des planètes sur lesquelles vivaient les humains. Conçus à l'origine pour protéger les sources d'énergie des envahisseurs, les robots ont décidé de leur propre chef de raser toute vie organique. Vous êtes le dernier espoir de l'humanité. A bord d'un tank, vous devez retrouver toutes les sources d'énergie avant qu'elles ne soient détruites. De plus, si vous pouviez détruire quelques machines, ce ne serait pas de refus...

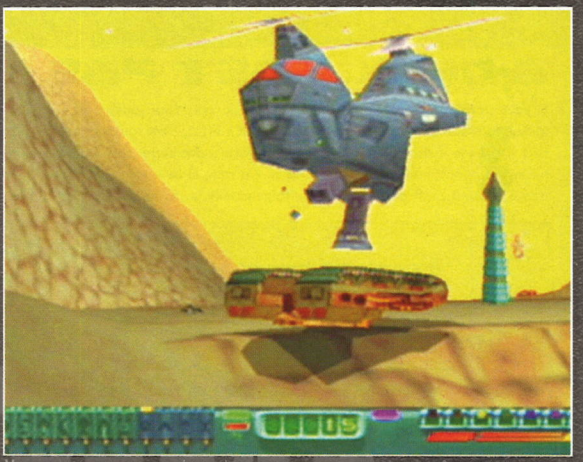
RAS LA MOQUETTE, PAS LA PLANÈTE !

C'est par ce scénario anodin et banal que vous débutez votre première mission sur une planète désertique. Votre objectif : stocker une source d'énergie de chaque couleur (huit au total) et la rapporter dans l'espèce de sphère pivotante qui apparaît au dessus de votre véhicule au début de chaque niveau. Parlons-en un peu de cette sphère. Elle possède trois fonctions : quand vous perdez une vie, vous recommencez en dessous d'elle ; elle sert à stocker les sources d'énergie que vous avez récupérées lorsque vous passez dessous et enfin, elle peut vous indiquer où se trouvent ces sacrées sources d'énergie. Sachez que ces sphères sont désignées sous le nom de magasin dans le manuel. Lorsque vous vous déplacez, vous voyez sur la totalité de votre écran des petits symboles qui représentent la position des sphères, des ennemis et de la vôtre. Néanmoins, ce choix de représentation est mal réalisé car on peine à discerner les différents symboles qui se confondent avec le décor.

CE N'EST PAS LA TOUR DE BABEL, ET ENCORE MOINS UN CHAMPIGNON GÉANT, MAIS BEL ET BIEN UN BÂTIMENT D'UNE ARCHITECTURE DOUTEUSE. A L'IMAGE DU JEU, D'AILLEURS !!



DEVANT MOI, UNE TOURELLE ET UN BUGGY ENNEMIS.



VOUS POUVEZ APPELLER UN HÉLICOPTÈRE POUR VOUS REDRESSER SI VOUS ÊTES LES CHENILLES EN L'AIR.

NÉANT LUDIQUE AUX CONFINS DE LA GALAXIE

12 objets de types différents (armes, items...) à récupérer et à utiliser, 23 ennemis divers : voici les chiffres de Wild Metal. A ces nombres, hono-

TESTS

PAN ! DANS LES DENTS !

LE PETIT BIDULE À DROITE REPRÉSENTE UNE DES SOURCES D'ÉNERGIE QUE VOUS DEVEZ RÉCUPÉRER.

avis

Il faut le surveiller notre Seba : un jeu de tank et il s'emballe, il a cru que c'était Indiana Jones 3. Mais il faut reconnaître que cette fois, il ne s'est pas fourvoyé, Wild Metal est vide, creux, rempli de brouillard et indigne de la Dreamcast.

El Tuco

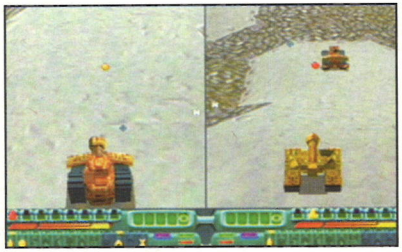
rables, on ne peut que déplorer la réalisation générale du jeu. Graphismes vides et pauvres, jouabilité horripilante et mal conçue, animation correcte sans plus et intérêt aussi évident qu'un jeu GX 4000, Wild Metal est une abomination ludique, pire, une aberration. Comment et pourquoi un titre pareil a-t-il fait son apparition sur la dernière console de Sega ? Ce jeu réussit l'exploit d'être plus lassant que Tokyo Highway Challenge ou WWF Attitude, un exploit ! Pour conclure, boycottez ce... cette... ce que vous voulez ! Pouah !

Seba

CETTE SOUCOUPE EST EN FAIT VOTRE MAGASIN (SELON LA NOTICE DU JEU) ! MOI, JE L'AURAIS PLUTÔT APPELÉ BASE D'OPÉRATIONS OU BOÎTE DE RANGEMENT.

a deux, c'est pas mieux !

Si vous pensiez que le mode deux joueurs (eh oui, deux joueurs et non quatre !) allait rentabiliser l'achat de Wild Metal, laissez-moi vous dire que c'est raté ! En effet, c'est toujours aussi moche ! Tout en ramassant des bonus à travers 4 arènes disponibles, vous cherchez votre adversaire pour l'atomiser une fois pour toutes. D'habitude, je suis assez indulgent, mais là, ce mode ne sert à rien, si ce n'est faire passer un peu la pilule (amère). De plus, l'animation a un tout petit peu ralenti à certains moments. En résumé, un mode aussi inintéressant que le jeu.



10 Graphismes

Aucun doute, sur une N64, le jeu serait beau, mais sur Dreamcast, c'est époustouflant de pauvreté ! Décors vides et creux avec trois ennemis qui se battent en duel, manque de couleurs, Wild Metal est très pauvre graphiquement. Seuls la profondeur et le relief des terrains sont mis en valeur. Une véritable catastrophe !

11 Animation

Rien à reprocher, excepté en mode deux joueurs où l'on assiste - quelquefois - à de très légers ralentissements. De toute façon, vu le nombre d'éléments à animer, cela ne risquait pas de poser de graves problèmes.

8 Son

Une musique qui se laisse oublier avec beaucoup de facilité et des bruitages réduits à leur plus simple expression (explosions, moteur...). On a l'impression que les bruitages sont filtrés.

11 Jouabilité

Enervante au début, la maniabilité devient non pas instinctive, mais plus aisée à comprendre après quelques instants de jeu. Néanmoins, ce n'est pas la panacée et on a vu mieux sur Dreamcast. Même Re-Volt est plus sympa à manier !

8 Intérêt

Lassant rapidement et proposant un challenge plat et répétitif. Wild Metal n'est même pas capable de nous offrir un mode deux joueurs intéressant. A oublier très vite.

En Conclusion

Y a-t-il quelque chose à ajouter ? Non, je pense que j'ai été très clair. Certains de mes collègues auraient traité ce jeu de grosse m... moi, je préfère juste le classer en tant que daube infâme. Je comprendrais très bien que ceux qui l'ont acheté avant de lire le test aient envie de refourguer leurs consoles. Une très très grande déception.

40%

Fighting Force 2

En attendant les formes généreuses de la belle Lara sur Dreamcast, Eidos nous sert la suite d'un de ses jeux les plus mauvais ces dernières années. Grâce à la console du hérisson, les développeurs ont réussi à proposer un titre agréable et plutôt bien réalisé. Mais les lacunes sont rédhibitoires et Fighting Force 2 semble porter un coup fatal à une série qui apparaissait morte-née lors du lancement du premier opus.

Fiche Technique

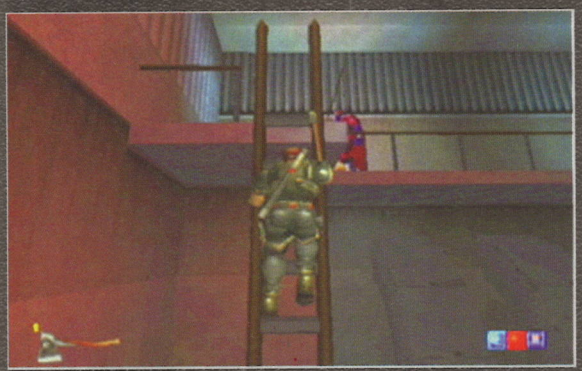
Editeur :	Eidos
Concepteur :	Core Design
Type :	beat' em all
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo

TESTS

«Les missions sont longues et les stages vastes avant de pouvoir empêcher vos ennemis de concevoir des cyborgs de combat. Si vous lancez une partie, assurez-vous que vous avez une bonne heure devant vous car vous ne pourrez pas sauvegarder en plein milieu. Il vous faudra finir le niveau, comme aux mauvaises heures de Tomb Raider.»

Europe Avant de vous lancer dans une partie de Fighting Force 2, il vous faudra maîtriser le scénario. Bon allez, je vous aide : On va tout péter ! Seul rescapé du premier opus, une erreur vidéo ludique, Hawk Manson revient plus fort, mais toujours handicapé de la matière grise. Le genre de personne à qui l'on demande combien font trois et trois et qui répond : « ben, match nul «. Lui, si bien noté par ses supérieurs et dont le seul but dans la vie reste de casser tout ce qui passe sous ses poings et pieds. Il pourrait se servir des ordinateurs et autres bureaux pour glaner des informations sur l'infâme organisation Knackamiche Corporation. Non, il préfère tout casser. Et puis, des choses à éclater en morceaux, vous allez en avoir.

Aucun ennemi ne résistera à vos techniques de combat, et surtout pas ces pseudo-ninjas rouges.



L'avenir semble court pour ce garde qui ne se doute pas qu'Hawk a décidé de se la jouer barbare.

Le mode visée permet de shooter de loin et d'éviter de perdre des vies inutilement.

Oh, que voilà de beaux bureaux bien rangés ! Vous allez pouvoir vous en donner à cœur joie et tout casser.

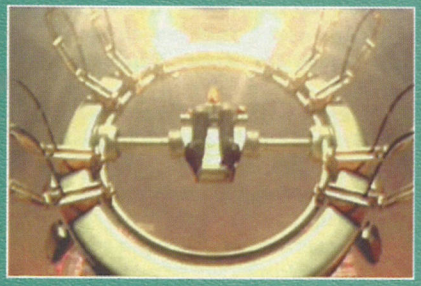
Le côté obscur de Lara

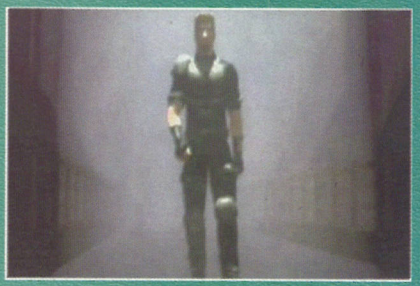
Les missions sont longues et les stages vastes avant de pouvoir empêcher vos ennemis de concevoir des cyborgs de combat. Si vous lancez une partie, assurez-vous que vous avez une bonne heure devant vous car vous ne pourrez pas sauvegarder en plein milieu. Il vous faudra finir le niveau, comme aux mauvaises heures de Tomb Raider. Autre système emprunté à la sulfureuse Lara, la gestion des caméras semble aussi mauvaise. Problèmes de collisions, bugs graphiques et mouvements idiots de l'objectif foisonnent. Pourtant les graphismes sont de bonne facture, même si la différence avec ceux de la PlayStation ne saute pas au visage.

Des enchaînements dévastateurs

Mais, lorsque l'on y regarde de plus près, les personnages, les explosions hollywoodiennes et une foultitude de détails graphiques placent Fighting Force 2 parmi les bons crus graphiques de la Dreamcast, surtout en le comparant à l'horrible Dynamite Cop. Hawk Manson, de son côté, profite d'une panoplie de coups assez importante pour ce type de jeu. Dès que vous aurez réussi à maîtriser les commandes, vous pourrez effectuer des enchaînements dévastateurs. Mais attention, mal utilisés, ces enchaînements pourront se retourner contre vous. En outre, il s'équipera d'une multitude d'armes toutes plus destructrices les unes que les autres : barre-à-mine, hache, fusils-mitrailleurs, bazooka, entre autres. Par contre, le jeu est d'une linéarité affligeante. On avance, on tape, on casse, on avance... Pas une seule énigme pour vous retarder. De plus, vous aurez intérêt à vous improviser casseur professionnel. Vous trouverez par exemple une trousse de soin dans une télé. Les power-ups vous seront indispensables si vous voulez avoir la moindre chance de parvenir au bout de Fighting Force 2. Un petit jeu à posséder si vous êtes en manque.

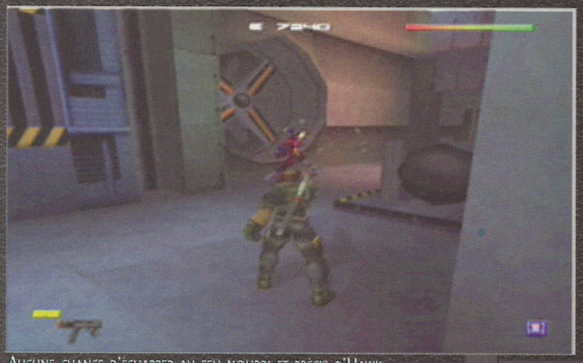
Sno



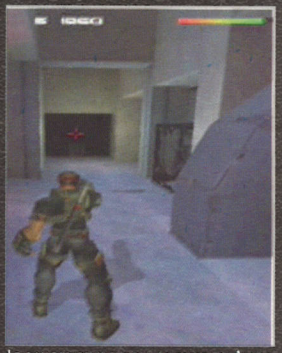


UNE INTRO ET RIEN D'AUTRE

Sans aucun doute, l'intro en images de synthèse fait partie des toutes meilleures de la Dreamcast. Elle vous montre comment a été conditionné Hawk afin de devenir une véritable machine de guerre. Toutes les images impressionnent réellement et le tout est très convaincant. Malheureusement, la suite du jeu n'est pas à la hauteur. On aurait préféré que les développeurs laissent de côté cette intro et s'attachent à améliorer leur titre.



AUCUNE CHANCE D'ÉCHAPPER AU FEU NOURRI ET PRÉCIS D'HAWK.



LE DANGER PEUT SURGIR DE PARTOUT. ALORS, RESTEZ SUR VOS GARDES.

LES EXPLOSIONS EN CHAÎNE SONT MONNAIE COURANTE. DE PLUS, ELLES APPARAISSENT PARTICULIÈREMENT BIEN RENDUES.

AVIS

Plus bourrin, tu peux pas. Rien d'autre à faire que de taper, casser, détruire, exploser. Sa irait si ce n'était pas remplis de bugs et de ralentissement. L'intérêt est donc des plus limités et ne recèle même pas un mode deux joueurs qui relèverait le niveau.

El Tuco

15 Graphismes

L'aspect visuel souffre de trop nombreux clippings. Sinon, l'ensemble apparaît plutôt bon, sans jamais réellement transcender.

12 Animation

Hawk Manson paraît un peu lourd. Il en va de même pour ses ennemis. Sinon, il faut reconnaître une certaine fluidité.

10 Son

Des musiques plutôt agréables viennent compenser des bruitages relativement pitoyables.

11 Jouabilité

Les mouvements de caméra altèrent énormément une jouabilité plus que discutable.

8 Intérêt

Si vous aimez avancer, taper, bourriner, exploser, tuer, trucider et avancer, alors le jeu est fait pour vous. Sinon, l'intérêt semble énormément limité.

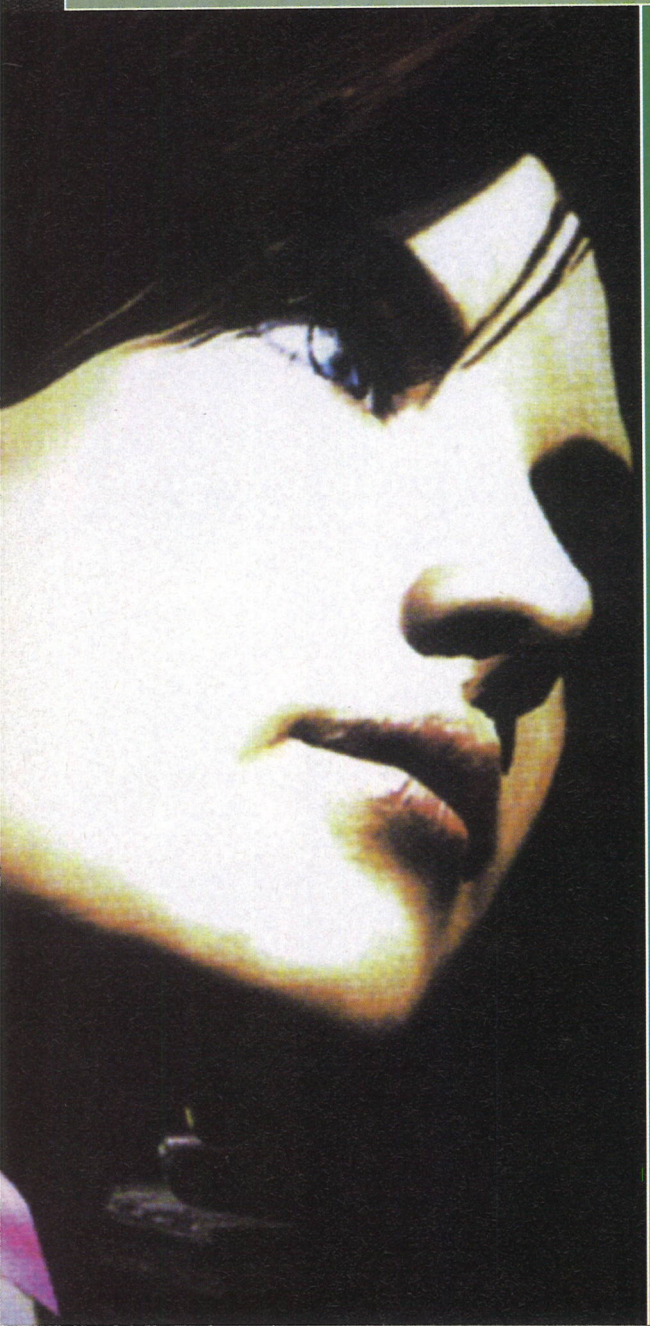
En Conclusion

Fighting Force 2 apparaît meilleur que son prédécesseur (c'était pas dur !). Mais il subsiste de trop grosses lacunes. Un jeu à oublier, à moins d'être un inconditionnel du genre.

60%

TESTS

BioHazard Code : Veronica



On ne peut pas dire que les concepteurs de Capcom aient fait les choses à moitié. Avec Resident Evil Code Veronica, on tient enfin un titre sur Dreamcast qui s'apparente à une véritable référence. Graphiquement impeccable, effets de lumières garantis, et le tout dans la plus pure tradition de la série culte, véritable suite des deux premiers épisodes, le complot Umbrella est plus présent que jamais. Une histoire à vous couper le souffle qui va combler les amateurs de la série. Quant à ceux qui n'ont pas encore craqué, si ce Code Veronica ne vous transmet pas le virus, il n'y a plus d'espoir.

Fiche Technique

Editeur :	Capcom
Concepteur :	Capcom
Type :	aventure/action
Nb de joueurs :	1
VMS :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

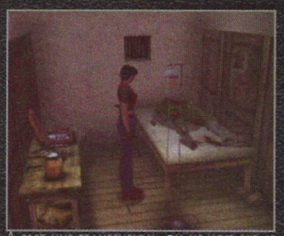
Le fusil à lunette est une des nouvelles armes dont vous pourrez faire usage sans fausse pudeur.

« Claire Redfield, avec qui vous commencez l'aventure, ne se contente plus de défourailler à tout-va avec une seule main, elle peut désormais atomiser du Zombie avec ses deux petites mimines. »

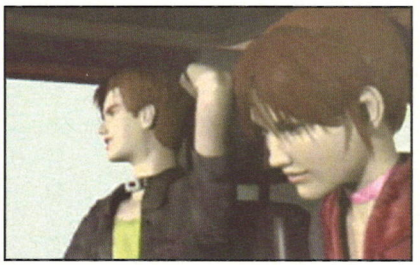
Import Une quête qui dure depuis déjà longtemps comme sur une mer agitée, sans fin, et dont les remous incessants vous emmènent de plus en plus loin à chaque fois. Claire Redfield cherche son frère, Chris, rescapé de l'équipe S.T.A.R.S, disparu dans de mystérieuses circonstances en luttant contre un virus et ses créateurs. Ce n'est pas sans mal qu'elle a déjà échappé une première fois aux hommes d'Umbrella, la terrifiante organisation responsable de la mutation d'humains en Zombies dévoreurs de chaire humaine. Son passage à Racoon City a laissé des traces indélébiles. Aujourd'hui, elle est en route pour l'Europe et ses recherches sont contrariées par les hommes de la firme maléfique. Elle se fait enlever et se retrouve sur une île du Pacifique où le G Virus a malencontreusement encore sa place. Au coeur du complot, à la source même des fondateurs de la firme, elle va devoir faire face à l'horreur, la folie, et rencontrer de veilles connaissances pleines de surprises et de rebondissements.

UNE PETITE RÉVOLUTION GRAPHIQUE

Une histoire à tiroirs qui ne cesse de nous surprendre par sa richesse et ses méandres, dans lesquels nous emmène le scénariste. Resident Evil Code Veronica (véritable suite de Resident Evil un et Deux) va de surprise en surprise et ne laisse aucune place à l'à-peu-près. Les graphismes sont d'une incroyable beauté et exploitent le potentiel de la Dreamcast avec les honneurs. Au niveau des scènes ciné-

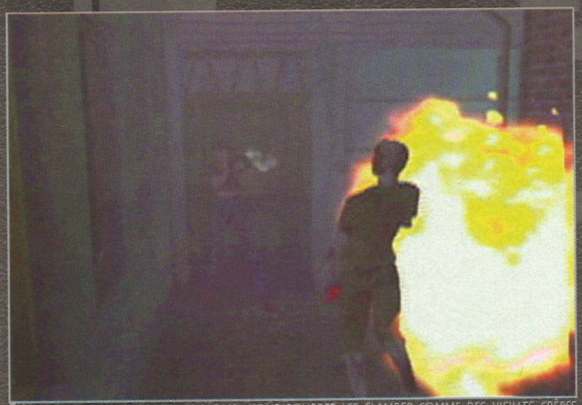


À part une transfusion, on ne voit pas ce qu'elle pourrait faire pour lui.



7e ART

On a droit à de véritables scènes animées qui auraient très bien pu figurer dans des longs-métrages. Tant il y a dans leur réalisation de l'invention, du rythme et une animation véritablement soignée. Elles sont en très grand nombre dans le jeu et ajoutent une dimension particulière au titre. Leur mise en scène est au service de l'histoire. Elles ne sont pas distillées au compte-goutte et représentent la signature de la série. Ceux qui avaient trouvé ces scènes cinématiques peu présentes dans les versions précédentes devraient ici y trouver largement satisfaction.



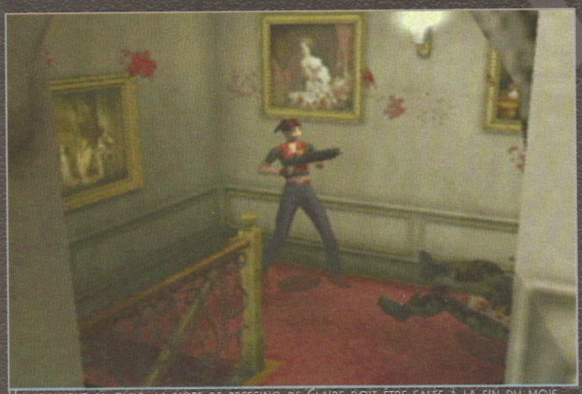
En plus de les transpercer de plomb, vous pourrez les flamber comme des vieilles crêpes au cognac.

monstres en pagaille qui vous rappelleront quelques bons cauchemars. Les chiens, les morts-vivants, les humanoïdes ont eu droit à un lifting sur la représentation de la putréfaction de leur chair suppurante. Les développeurs ont ajouté des angles de caméra inédits et l'ambiance est plus proche du premier opus (le plus réussi à ce niveau-là).

UN AIR DE DÉJÀ VU

En revanche, on a toujours droit aux éternelles portes qui s'ouvrent lentement en plein-écran et qui servent de mini-chargements pour la console. En plus du désormais classique grincement, des battements de coeur frénétiques viennent nous plonger un peu plus dans l'angoisse. La présence de

Une scène qui s'inspire d'une méthode de prise de vue utilisée dans Matrix (le « temps mort »).

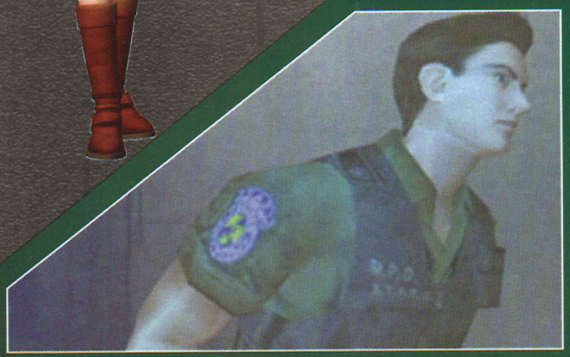


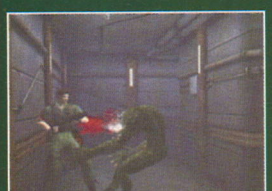
Vu comment ça gicle, la note de pressing de Claire doit être salée à la fin du mois.

matiques, elles sont de loin ce qui se fait de mieux actuellement tous supports confondus. Les phases de jeu ne sont pas en reste, dans la mesure où la modélisation des personnages est excellente et d'une fluidité à toute épreuve. L'écart entre les scènes vidéo, qui sont légion dans le titre, et l'animation jouable elle-même, est de plus en plus réduit. La différence ne frappe plus et assure une continuité au service du suspense et de l'action. Claire Redfield, avec qui vous commencez l'aventure, ne se contente plus de défourailler à tout-va avec une seule main, elle peut désormais atomiser du Zombie avec ses deux petites mimines. Dans la plus pure tradition des deux premiers opus, on retrouve ce qui avait fait leur succès. Des

CHRIS CONTRE-ATTAQUE

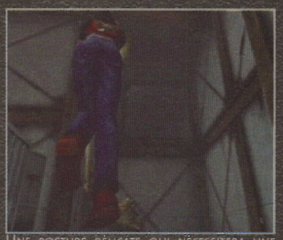
Il nous avait bien manqué, notre ami Chris depuis le premier épisode. La quête de Claire devrait être récompensée. En plus du petit nouveau, Steeve Burnside, vous pourrez incarner le frère de Claire sur le deuxième CD dans la continuité de l'aventure. C'est-à-dire que vous ne vous ne vous contenterez pas de refaire les niveaux que vous avez passés avec sa soeur. Nous ne vous gâcherons pas le plaisir en disant que celui-ci ne constitue pas la seule retrouvaille de la série.....





AMBIANCE QUAND TU NOUS TIENS...

L'ambiance est vraiment un élément clé du titre, et la réussite de Resident Evil Code Veronica lui doit beaucoup. On apprécie énormément le retour à une atmosphère proche du premier opus (le manoir en est un des exemples marquants), qui devrait au milieu d'une nuit passée sur le paddle à la campagne vous faire vous sentir tout petit. On a aussi droit à des petits moments malsains que seul le désormais culte Silent Hill avait réussi à imprégner sur une console.



UNE POSTURE DÉLICATE QUI NÉCESSITERA UNE AIDE EXTÉRIEURE.

ON NE PEUT PAS DIRE QUE CLAIRE NE SOIT PAS BIEN ENTOURÉE.

AVIS

Ne cherchez plus, on tient enfin LE survival-horror de la Dreamcast. Jetez vos Blue Stinger et autres Senritsu No Bisho car Capcom a enfin sorti son Code : Veronica. C'est de la pure bombe ! Scénario fouillé et passionnant, héroïne superbe et réalisation menée de main de maître ; tout est réuni pour que vous passiez un moment inoubliable. Comme les persos parlent en anglais, il est parfaitement possible de le terminer en comprenant toute l'histoire. Seules quelques énigmes vous poseront problème. Un chef-d'oeuvre est né ; réservez-lui donc une place de choix dans votre ludothèque.

Seba

deux C.D a permis de multiplier le nombre de lieux à visiter et prolonge l'aventure de manière conséquente. En boostant vous devriez finir le premier en huit heures. Parmi ces endroits insolites, un cimetière, une base militaire, un avion et bien d'autres raffinements. De plus vous retrouvez de petites énigmes qui agrémentent le titre, comme dans les autres versions, et qui ici présentent des difficultés pas toujours à-propos. (Pour éviter l'explosion du standard téléphonique de Dreamzone, sachez que l'ordre des tableaux est le suivant : 1 : la femme, 2 : l'homme et les deux bébés, 3 : le vieux roux, 4 : le jeune roux, 5 : le vieux monsieur, 6 : le blond avec le chandelier.) Les apparences ne sont pas trompeuses, cette nouvelle aventure est tout simplement une réussite. Elle constitue, et de loin, un des meilleurs épisodes de la série. Il est évident que nous n'avons pas fini de vous chanter les louanges de cet excellent jeu dans le test de la version européenne à venir. En attendant, il est clair qu'avec Shen Mue et BioHazard Code Veronica, la Dreamcast a passé la vitesse supérieure.

El Tuco

17 Graphismes

Ils sont de toute beauté et ne laisseront plus personne douter du potentiel de la Dreamcast. Les scènes cinématiques sont particulièrement bien travaillées et les effets de lumières, de brouillard et la modélisation nous ont laissés pantois.

18 Animation

Une forte propension à se diriger vers la perfection. En respectant la tradition des décors en 2D, les personnages sont rapides, fluides et particulièrement bien animés. Les scènes vidéo s'intègrent parfaitement avec le reste, donnant un ensemble parfaitement homogène.

16 Son

Que ce soient les armes, les monstres, ou l'ambiance générale, ils sont acceptables mais aucune innovation particulière n'est à noter, ce qui nous frustre légèrement.

19 Jouabilité

Elle est correcte, mais sans plus. On aurait aimé que le personnage ait un peu plus de mouvements à son actif, toujours un petit trop lent à se retourner pour faire face à ses ennemis.

13 Intérêt

C'est l'histoire et les innovations qui font tout le piment de ce nouvel opus. Rebondissements, frissons et suspense sont à l'ordre du jour. De plus, il vous faudra pas moins de huit heures pour terminer ne serait-ce que le premier CD. Et vous pourrez jouer avec Chris, Claire et Steeve.

En Conclusion

Un des tout meilleurs épisodes de la série, voire le meilleur. Une preuve supplémentaire que la Dreamcast est capable de grandes choses.

97%

Under Cover AD 2025 Kei

Six mois de retard... On était donc légitimement en droit de penser qu'UnderCover, le bébé de Pulse Interactive, allait contenter les possesseurs de Dreamcast qui recherchaient un jeu d'aventure autre que Code : Veronica, Carrier et autres Blue Stinger. Au final, nous nous retrouvons devant un jeu bâclé, sans aucune ambition, si ce n'est celle de se vendre comme des petits pains au Japon. Bien que ce jeu soit supérieur à Senritsu No Bishô, il possède trop de défauts pour prétendre vous intéresser. Pourtant, le principe d'une histoire policière en plein Tokyo avait de quoi allécher, mais l'intérêt que l'on éprouve au début retombe aussi vite qu'un soufflé (et Dieu sait que j'adore les soufflés !).

Import Attendu non comme le Messie (on penserait plutôt à Shen Mue ou Code : Veronica) de la Dreamcast, UnderCover promettait d'être un peu sympathique et bien réalisé qui, en termes d'intérêt, surpasserait allègrement Stinger et proposerait quelque chose de différent par rapport au dernier-né de Capcom. Mon Dieu, que ce titre m'a déçu ! Pas aussi catastrophique que Senritsu No Bishô, UnderCover fait plutôt honte à la Dreamcast, tant on a l'impression de se retrouver face à un Parasite Eve en moins bien foutu.

CONTRAIREMENT À CE QUE POUVAIT LAISSER CROIRE CETTE PHOTO, IL N'EST PAS POSSIBLE DE PLOMBER LES OTAGES. ILS SONT DÉJÀ TOUS MORTS !

DIE HARD ? NON, NON, UNDERCOVER...

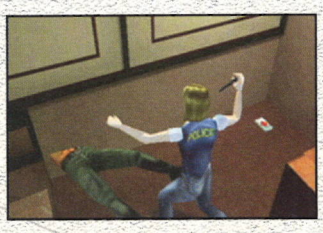
Dans ce jeu, vous incarnez Kei Samejima, une jeune femme exerçant le métier à haut risque de policier. Un beau matin, vous et votre petit copain flic, un coup de téléphone émanant de votre bureau vous somme de vous rendre immédiatement dans un building que des terroristes ont infiltré et qu'ils menacent de faire sauter. Oui, cela ressemble à du Die Hard, mais ici point de John McClane. Au terme d'une intro de qualité moyenne qui vous narre ces événements, vous débutez votre mission à un étage de l'immeuble et déjà, une première constatation vous vient à l'esprit : que c'est moche ! Vient ensuite la réflexion suivante : que c'est vide et creux !

AUTANT EN FINIR TOUT DE SUITE

Je ne sais pas si les bâtiments japonais sont tous comme celui-là, mais force est de constater que l'intérieur du building est plutôt avare de détails ; une plante verte tous les kilo-

OUH, LES VILAINS BUGS !

Je vous épargne les raccords de polygones défectueux (comprenez par là qu'en pleine action, un personnage va se voir amputé de son coude, par exemple), mais je ne peux résister à l'envie de vous montrer les bugs graphiques concernant l'interaction entre les décors et les persos. C'est simplement scandaleux ! Bof, de toute façon, UnderCover ne sortira jamais en Europe, alors...



Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Pulse Interactive
Type :	aventure bâclée
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

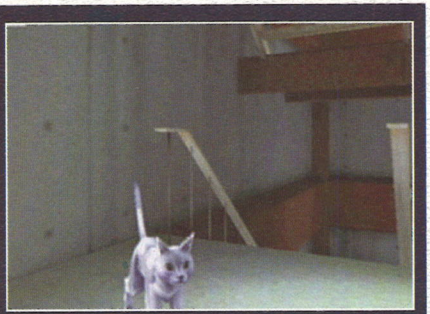
Au niveau de l'expression des visages, Shen Mue enterre littéralement ce jeu.

En mettant en joue les terroristes une fois qu'ils sont désarmés, ils se rendent en vous laissant quelquefois des balles ou des trousses de secours.

mètres et deux ou trois portes par étage. Les couleurs choisies font de temps en temps penser à Dynamite Cop (en moins flashy), et même le graphisme des persos n'a rien d'exceptionnel et se révèle plutôt moyen. L'animation est hachée et c'est encore pire quand vous jouez en vue subjective. Oui, vous pouvez jouer soit en voyant Kei de dos ou comme dans un doom-like : à travers les yeux de l'héroïne. Certes, c'est une bonne idée, mais rien de vraiment innovant. De plus, il est impossible de tourner la tête pour observer les décors. Quant à la maniabilité, c'est une catastrophe à la croix de direction, et à peine mieux au stick. De plus, le jeu ne comprend que 4 zones d'action : le building, le bas Tokyo, les docks et le bateau de l'affrontement final, ce dernier ne durant pas plus de 10 minutes. Cela ne laisse rien présager de bon pour la durée de vie. Sachez que cinq heures vous suffiront à terminer le jeu, même si vous ne savez pas parler japonais. Néanmoins, l'histoire, sans atteindre des sommets d'originalité, est rafraîchissante en cette période de survival horror qui envahissent les rayons des boutiques. Malheureusement, la faible durée de vie et la piètre réalisation technique sont de trop graves défauts pour qu'UnderCover soit un bon jeu.

Seba

En embuscade, il est aisé de dégommer les méchants. Incroyable, non ?



Le chat : meilleur ami de l'homme (ou de la femme, c'est selon)

Je sais, les photos montrent un chat en lieu et place d'un chien par rapport au proverbe, mais dans tout le jeu, c'est certainement le personnage le mieux modélisé (on voit la qualité du titre...). A certains passages dans l'immeuble, il vous montrera le chemin à suivre. De plus, quand Kei sera faite prisonnière, vous incarnerez le félin qui devra, alors, trouver le moyen de sauver sa maîtresse. Ce n'est pas Turner et Hooch, mais Kei et le Cat !

12 Graphismes

Pas très détaillés, les décors sont assez quelconques et ne révèlent en rien la puissance de la console. Les personnages sont sans plus et même les cinématiques ne sont pas d'un haut niveau. UnderCover est pauvre et se fait pulvériser par, au hasard, Code : Veronica. De plus, les expressions des visages font figure de parent pauvre par rapport à celles de Shen Mue.

09 Animation

Les persos se déplacent avec raideur et l'animation a vraiment du mal à suivre. Les saccades sont monnaie courante, particulièrement en vue subjective. De temps en temps, le temps de réaction subit un léger retard entre le moment où vous appuyez sur le bouton et celui où Kei effectue l'action. Néanmoins, ce dernier point ne se répète pas trop souvent.

10 Son

Des musiques insipides et répétitives qu'on préfère oublier rapidement. Les bruitages sont, quant à eux, corrects, sans plus. On est bien loin d'un Code : Veronica (je sais, je me répète souvent ce mois-ci, mais le jeu de Capcom est désormais une référence dans ce domaine).

08 Jouabilité

Argh ! Il est impossible de diriger correctement l'héroïne à la croix. Le stick apporte un peu plus de souplesse de mouvement, mais cela reste très léger. De plus, les angles de caméra sont souvent aberrants et vous ne voyez pas toujours les ennemis quand vous rentrez dans une pièce, même quand ils vous font face. Par contre, l'ergonomie dans l'inventaire et les options se révèlent assez pratiques.

10 Intérêt

Bien qu'évoluer en tant que policier luttant contre la mafia est un scénario qu'on ne rencontre pas encore souvent sur Dreamcast, la réalisation technique défaillante, la jouabilité nullissime et la faible durée de vie font qu'UnderCover est un titre auquel vous ne devez même pas penser. Une véritable déception, d'autant plus que ce titre semblait très prometteur.

En Conclusion

Que dire de plus ? UnderCover est un jeu bâclé et inintéressant. Bien que supérieur à Senritsu No Bishô (encore heureux !), il lasse au bout d'une petite heure de jeu. Sitôt acheté, sitôt vendu ! Telle sera ma conclusion.

45%

Rainbow Cotton

Avec la Saturn, on avait vu fleurir un grand nombre de shoot'em up détonnants avec les Panzer Dragoon, les Cotton, ou bien Radiant Silvergun. Depuis Bangaioh, je ne cesse d'espérer de nouveaux miracles de la part d'une Dreamcast qui se cherche encore. Malheureusement, je crains qu'il ne faille attendre la sortie du Gunbird 2 de Capcom pour s'éclater à nouveau. Eh oui, vous avez tout compris, Rainbow Cotton n'est pas une énorme réussite !

Import Pour un vieux de la vieille comme moi, la série des Cotton est synonyme de grands moments de plaisir. Aujourd'hui, après trois volets sur la défunte, mais Ô combien fabuleuse Saturn, la petite sorcière et son univers féerique digne des meilleures séries télévisées de Magical Girl débarque sur Dreamcast. A nouvelle console, nouvelle technologie. On en a la preuve vivante avec ce Rainbow Cotton qui utilise un moteur 3D des plus sympathiques. Malheureusement, en sacrifiant notre bon vieux Cotton 2D sur l'autel satanique de la 3D, Success lui a fait perdre son âme. Pourtant, je continuais d'espérer un excellent titre, fort de la réussite de softs aussi démentiels que les Panzer Dragoon de la Saturn ou l'Omega Boost de la PlayStation, en sachant toutefois pertinemment que Bangaioh ne risquait pas d'être détrôné. Une manière comme une autre de prouver une fois de plus aux plus virulents détracteurs de la 2D que rien ne remplacera jamais la jouabilité et le fun d'anciennes productions comme les Thunderforce, les Parodius et autres R-Types.

La potion magique de Success

Il faut cependant reconnaître que ce Rainbow Cotton reprend toutes les bonnes recettes de ses prédécesseurs (Cotton 1 & 2, Cotton Boomerang) avec ce petit monde coloré dans lequel évolue une ravissante petite sorcière qui file à toute allure dans le ciel sur son balai magique. Ainsi, en plus de ses boules de feu, elle peut utiliser des attaques spéciales obtenues par la découverte de cartes tout au long des niveaux. Malheureusement, il n'est plus possible de jouer à deux. Normal, vous êtes désormais en pleine 3D. En contrepartie, vous pourrez à certains moments choisir de nouvelles directions, augmentant ainsi une durée lourdement handicapée par un faible

SONGEZ À TIRER SUR CES ESPÈCES DE POTS DORÉS POUR OBTENIR DES FÉES SUPPLÉMENTAIRES.

COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, IL FAUDRA TERMINER LES CINQ NIVEAUX DE BASE POUR ACCÉDER AU DERNIER.

De la 2D à la 3D

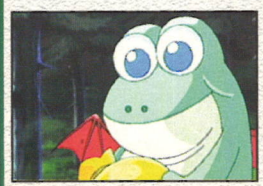
A l'origine, la série des Cotton est en 2D avec une multitude de sprites et une possibilité de jeu à 2. Avec l'avènement de la 3D, on a gagné la possibilité de choisir entre plusieurs directions et on évolue dans des décors nettement plus impressionnants. Malheureusement, il faut bien reconnaître que Rainbow Cotton ne vaudra jamais le fabuleux Cotton Boomerang sur Saturn. Ce dernier était beaucoup plus beau, plus long, plus maniable et plus fun. Comme quoi, y'a des fois où on aimerait bien retourner plusieurs années en arrière pour goûter aux joies de la découverte d'un nouveau shoot'em up en 2D.

Fiche Technique

Editeur :	Success
Concepteur :	Success
Type :	shoot'em up
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

BOSS DÉLIRANTS ET EFFETS SPÉCIAUX

Ceux qui ont connu des titres comme Star Parodia sur PC Engine ou Parodius sur Super Nintendo apprécieront l'aspect des boss. Mais attention, ils n'en sont pas inoffensifs pour autant. Ils disposent d'attaques variées et redoutables. A vous de trouver la tactique appropriée en vue d'une élimination radicale du gros vilain pas beau. C'est d'ailleurs dans ces moments-là que l'on regrette que cette c... de sorcière cache la moitié de l'écran. Enfin, disons que cela augmente la difficulté d'un jeu relativement court. Admirez donc ces créatures dignes des meilleurs dessins animés de Tex Avery.



nombre de niveaux (pas plus de 6!). Les cinématiques sont toujours aussi nombreuses et contribuent à plonger le joueur dans une ambiance assez sympa. Chaque niveau est bien sûr défendu par un boss demandant un brin de tactique. Les décors sont franchement très beaux et les effets spéciaux sauront vous exploser la rétine.

UN AMOUR DE SORCIÈRE ?

A l'évidence, Rainbow Cotton s'adresse en priorité aux fans de japanimation, pas à ceux qui comme moi adorent les shoot'em up en 2D et qui gardent un souvenir ému de Cotton Boomerang. Peut-être que mon jugement aurait été moins sévère si la jouabilité n'avait pas été gravement entachée par l'utilisation obligatoire du stick analogique ou si les niveaux avaient été plus nombreux. Malgré toute la passion que je voue aux jeux de tir, je ne peux excuser ce type de défaut, surtout après avoir joué à l'extraordinaire Bangaioh. Si vous pouvez le trouver d'occasion, cela devient un peu plus intéressant. Pour l'heure, je continue de rêver à une éventuelle adaptation du Kiki Delivery's Service de Miyazaki en jeu vidéo. L'espoir fait vivre !

Neo Alex

UN PASSAGE QUI VOUS DEMANDERA DE L'ADRESSE ET DE LA PATIENCE.

NE SERAIT-CE POINT LA BELLE KIKI ?

15 Graphismes

Bon, c'est sûr, on est loin de la qualité graphique d'un Incoming, mais ce dernier est bien moins poétique. Les couleurs pastel et le design général nous ramènent tout droit à l'époque de la Saturn et du merveilleux Cotton Boomerang.

15 Animation

c'est relativement rapide, mais la gestion des collisions laisse franchement à désirer.

14 Son

Les bruitages sont sympathiques et les musiques rappelleront sûrement aux plus vieux les meilleurs épisodes de Gigi (un vieux dessin animé du Club Dorothée).

13 Jouabilité

Si la petite sorcière répond immédiatement à toutes vos sollicitations, je signale que l'utilisation du stick analogique reste précaire (et malheureusement obligatoire !). De plus, cette vue en 3D est peu pratique pour esquiver les tirs ou tirer avec précision car la sorcière cache tout ce qui se trouve devant elle.

13 Intérêt

Les niveaux sont trop peu nombreux (une demi-douzaine) et l'action vite répétitive. Malgré tout, l'univers de jeu est attachant et au cours des différents niveaux vous aurez souvent le choix entre plusieurs directions.

En Conclusion

C'est certain, Rainbow Cotton ne vaut pas l'extraordinaire Bangaioh. Enfin, si vous êtes un fan de japanimation, vous ne pourrez qu'apprécier.

78%

Senritsu No Bishô

Senritsu No Bishô est un jeu dont vous avez certainement entendu parler si vous êtes un fidèle lecteur de Dreamzone, sous le nom de Seven Mansions. Edité et réalisé par Koei (Destrega sur PlayStation), ce titre n'est, pour l'instant, absolument pas prévu pour les Etats-Unis et l'Europe. Dans un sens, cela vaut mieux car c'est une catastrophe ambulante et absolue. Avec des concurrents de cette qualité, Resident Evil: Code Veronica peut dormir tranquille. Vous voulez des explications? Qu'à cela ne tienne, en voici !

Import Après avoir testé la démo de Code Veronica dans le précédent numéro, je dois aujourd'hui m'occuper de cette horreur qu'est Seven Mansions (on va l'appeler comme ça car Senritsu No Bishô, c'est un peu trop long). Je vous dirais bien de vous précipiter sur le test du hit de Capcom, mais ceux qui ont aimé Blue Stinger peuvent continuer à lire cet article car ce jeu est fait pour eux.

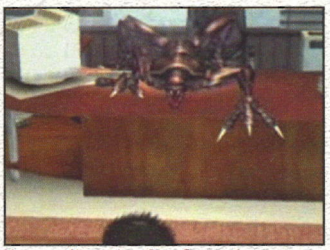
POUR UNE FOIS QU'ON COMPREND QUELQUE CHOSE...

Première aberration, on ne peut pas interrompre l'intro lorsqu'on lance une nouvelle partie. C'est irritant au possible et même carrément chiant. Sur ce, apprenez qu'au début du jeu, les deux héros sont sur un bateau. L'un d'entre eux, ou plutôt l'une d'entre eux, émerge d'un sommeil agité. Son compagnon (ou son frère, pour ce que j'en sais), un jeune homme à la coiffure très «Shenmuesque», la rassure. Ils finissent par arriver sur une île et le jeune homme se trouve mal. Arrive alors un inconnu qui le soigne avec un laser portable (on aura tout vu !) et qui leur propose de les emmener dans un hôpital. Lorsqu'ils arrivent, les deux héros se retrouvent séparés, trouvent les lieux vides et ensanglantés et doivent faire face à des monstres: L'aventure peut alors commencer. L'intro changera quelque peu selon que vous choisissiez de jouer le gars ou la fille ou que vous jouiez à deux.

UNE EXCELLENTE IDÉE, MAIS QUI BAIGNE DANS LA MÉDIOCRITÉ

Eh oui, pour la première fois dans un jeu d'aventure sur Dreamcast, vous avez la possibilité de jouer à deux, ce qui est fort appréciable, même si le procédé n'est pas nouveau (dans Secret of Mana, un RPG sur Super Nintendo, on pouvait jouer à trois). Donc, que

Jouer en équipe, c'est vraiment excellent !



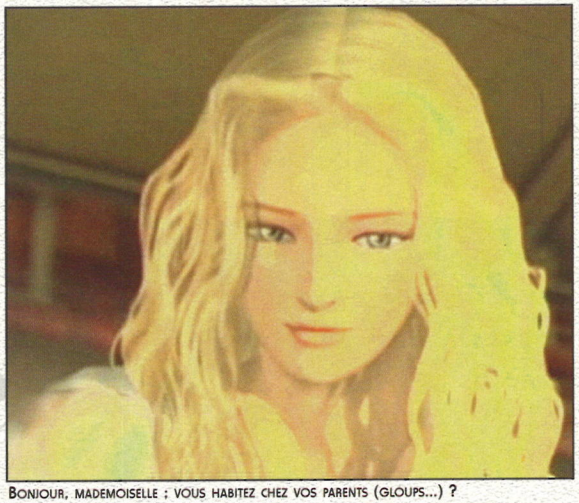
Une vue d'écran à la Blue Stinger !

Un léger petit air de Shen Mue... au niveau de la coupe de cheveux !

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Koei
Concepteur :	Koei
Type :	Blue Stinger-like
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)



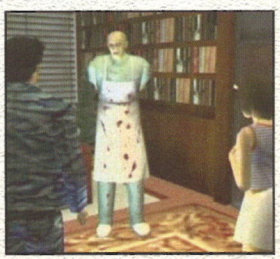
Bonjour, mademoiselle ; vous habitez chez vos parents (gloups...) ?

Une petite partie de billard ? (Hein, Alex ?).

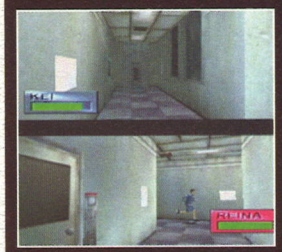
Un point de vue... hum... plutôt intéressant.

ce soit dans le mode aventure ou dans le training, un ami pourra se joindre à vous pour vous épauler. C'est malheureusement la seule bonne idée du soft. En effet, même si les graphismes ressemblent un peu à celui de ceux de D2, les persos bénéficient d'une animation comparable à celle de Blue Stinger en un peu plus rapide, mais cela reste comique. Autre problème : la maniabilité. Elle est catastrophique au niveau des déplacements. Les décors sont creux et les ennemis sont ridicules. Comme dans Blue Stinger, ils se résument à une sorte de crocodile mutant ou à un ersatz de Freddy Krueger. De plus, on en trouve un toutes les heures. Bref, on s'ennuie ferme ! En conclusion, ce Blue Stinger-like ne vaut le coup que pour ceux qui ont aimé le jeu précité ; les autres attendront paisiblement la sortie européenne de Code Veronica.

Seba



LET'S KILL TOGETHER



Jouer à deux dans un tel titre est une idée plutôt intéressante, mais dans le cas de Seven Mansions, cela ne suffit pas. En mode training, vous pouvez vous amuser à vous poursuivre et vous entretuer comme dans un vulgaire doom-like. Vous pouvez même décider de vous courser dans un labyrinthe rempli de monstres. Je me demande si ce mode n'est pas le meilleur du jeu. Dans l'aventure, vous pouvez vous entraider à certains moments ; ça, c'est bien pensé. J'en profite pour vous donner les commandes du jeu : le R sert à tirer et à recharger votre arme, le L vous permet de sortir votre arme et de viser, le bouton A sert pour des actions telles qu'utiliser un objet ou ouvrir une porte, le Y permet d'accéder au menu et le B, enfin, annule une action ou vous fait sortir du menu.

11 Graphismes

Comparables à Blue Stinger pour l'intro, ils se révèlent franchement ignobles durant le jeu. Par contre, les scènes cinématiques en images de synthèse qui parsèment le jeu sont assez sympa. Code Veronica explose littéralement ce titre sans aucune restriction. Quelques bugs de raccord et de textures ne font alors qu'enfoncer le clou.

Animation 10

Je sais que je me répète, mais ce jeu a vraiment tout d'un Blue Stinger. Donc, l'animation des mouvements des persos et des monstres aurait pu être améliorée. Or, c'est un peu ridicule en certaines occasions. D'un autre côté, l'animation ne ralentit en aucun moment.

11 Son

Des musiques quelconques qui se laissent facilement oublier (pas comme l'infâme musique de supermarché de vous savez quoi). En revanche, les bruitages et voix sont assez réussis, sauf celle de l'héroïne, criarde, crispante et horripilante.

Jouabilité 09

Horrible ! Les persos ne répondent pas super bien et arriver à se déplacer correctement relève de l'exploit. Vous vous dirigez avec le stick analogique et vous bougez la tête grâce à la croix. Cette situation s'améliore curieusement durant les combats (pas trop quand même !), d'autant plus que la possibilité de changer de vue vous aide alors grandement.

10 Intérêt

Pour ceux qui ont fini BS dans tous les sens et qui l'ont adoré, achetez-le ; mais sachez que les textes et voix sont en japonais et que ce soft ne sera à priori jamais traduit. Néanmoins, le jeu à deux est une bonne idée. Malheureusement, cela ne réhausse pas l'intérêt de... cette merde (ça y est, le mot est lâché) ! Attendez donc Code Veronica !

En Conclusion

Titre bâclé et raté, Seven Mansions ne doit en aucun cas faire partie de votre ludothèque. Koei nous déçoit beaucoup. C'est abominable ! Je n'aurai donc qu'un mot à dire : beuuaaargh !!!

25%

Space Channel 5

Vas-y, ondule ton corps, ondule, joue avec l'objectif, ne soit pas timide. Ouh la la la, Ulala est sur la Chaîne 5, et ça va groover sévère. Des décors acidulés, des couleurs flashy, et un déhanchement à convertir la plus récalcitrante des pistes de danse, Space Channel 5 va vous emporter jusqu'au bout de la nuit dans des danses endiablées au rhytme de la musique folle. Délirant, amusant, folle nuit kitsch, douce nuit kitsch, bienvenue au plus attractif des Dance'em up. Ne zappez plus, c'est parti !

Import L'histoire de Space channel 5 n'a pas beaucoup d'importance dans la mesure où elle n'est qu'un prétexte pour « mover » comme une bête. Des graphismes somptueux et une animation des plus réussies qui utilise le potentiel de la Dreamcast. Ulala meneuse de revue de votre programme favori sur la chaîne 5 anime un show destiné à sauver notre bonne veille planète de l'envahisseur Moralien. Pour ce faire, une seule chose compte : le rythme. Si vous avez le bon tempo, que ce soit disco ou techno, no problemo ! Sinon, vous ne pourrez pas libérer les pauvres petits êtres humains qui ne demandent qu'à venir grossir les rangs de votre chorégraphie musicale que les petits hommes verts vous imposent. A travers cinq niveaux différents qui ont le mérite de proposer un nouveau costume à la belle Ophélail du futur, vous changerez d'ambiance et de genre de musique. Avec à chaque fois la possibilité de gagner de nouveaux personnages et de les faire se déchaîner, et en mesure s'il vous plaît. Parmi ceux-ci, The king Of the Pop, le chanteur et le danseur le plus désarticulé du corps et de la tête, se prêtera à vos moindres désirs.

UNE JOUABILITÉ BEAUCOUP TROP DIFFICILE

Une manière bien originale de chasser l'envahisseur que la musique. La tendance dans les différents titres est plutôt le lance-

On a modélisé notre cher maquettiste, Saxo du futur.

PSYCHÉDÉLIQUE

Au vu de certaines images, on a vraiment l'impression que nous allons tous aller danser le Jerk. Une ambiance où au recoin de chaque décor, un clone de Mike Myers au féminin est susceptible d'apparaître. Sans atteindre le délire des deux films, Space Channel 5 nous propose un délire psychédélique très fun et très attachant. Que ce soit l'héroïne qui change de tenue à tous les niveaux ou les différents humains que vous allez libérer au fur et à mesure de l'aventure, les couleurs acidulées et qui sont de la plus pure tradition des années 70 sont foison, pour notre plus grand délire.

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	dance-them-up
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

Tout le monde se met en place, et la musique est prête à partir...

« Ici, les seules armes dont vous disposez, ce sont deux pseudo-pistolets qui tirent une sorte de rayon laser thermique qui selon le bouton que vous sélectionnez, libère des prisonniers ou désintègre l'envahisseur. »

Si vous n'avez pas pu faire une série de pas, Ulala se prend la tête.

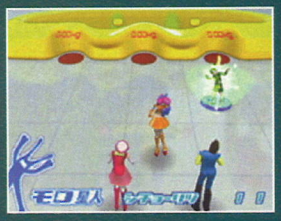
flammes, la tronçonneuse ou le bazooka. Ici, les seules armes dont vous disposez, ce sont deux pseudo-pistolets qui tirent une sorte de rayon laser thermique qui selon le bouton que vous sélectionnez, libère des prisonniers ou désintègre l'envahisseur. A vous de ne pas vous tromper et de bien les repérer, ce qui est loin d'être évident, car il faut le faire au bon moment. La prise en main est assez simple : il vous suffira de deux boutons et de la croix multidirectionnelle pour effectuer les différents pas que vous devez calquer sur ceux qui sont proposés par vos différents adversaires.

La grande, voir l'énorme difficulté, réside dans l'application. Au fur et à mesure que les morceaux évoluent, ils s'accélèrent de manière hallucinante pour devenir pratiquement impossibles à faire tant il faut avoir ça dans le sang et être d'une précision machiavélique. La récompense, si vous arrivez à suivre une chorégraphie complète, est de voir votre présentatrice préférée danser rien que pour vous au cours d'une animation des plus sympathiques.

Pas de mode deux joueurs

Vous commencez une partie avec un pourcentage de réussite sous lequel vous ne devez pas descendre pour accéder au niveau suivant. Les décors sont très vastes et offrent une vue des plus originales de l'intérieur d'un vaisseau spatial qui nous fait penser à la série qui a agrémenté nos samedis après-midi sous le nom; désormais dé-

On ne pensait pas qu'un jour on modéliserait les chaussures de notre rédacteur en chef...



Chorégraphiction

Les chorégraphies qui vous sont proposées sont particulièrement originales. Au départ, lorsque vous êtes en train d'exécuter les figures imposées, le rythme est tellement soutenu que vous n'avez pas le temps d'apprécier les enchaînements ni la coordination des mouvements. En revanche, lorsque vous avez fini une danse avec succès, une petite animation se déclenche et propose une chorégraphie entière de ce que vous venez d'exécuter. Une récompense bien appréciable vu la difficulté du titre.

BOSS EN RYTHME

A chaque fois que vous avez réussi à enchaîner une série de mouvements sans vous tromper, un boss vient parachever la danse. Dans la plus pure tradition japonaise, les monstres sont tout droit sortis du plus kitsh d'un épisode des Power Rangers. Si vous avez trouvé les phases de danse difficiles, la dernière avant le changement de niveau risque de vous paraître carrément impossible. Il vous faudra une vitesse d'exécution incroyable et des réflexes dignes d'une académie Ninja.

passé, de Cosmos 1999. Le mode deux joueurs fait cruellement défaut au titre. Il faut voir l'effervescence de la rédaction autour de Space Channel 5 et des éclats de rire qu'il a provoqués, des petits yeux qui s'écarquillaient dès qu'ils avaient droit à une petite démo de danse. Même en tant que spectateur, on arrive à prendre du plaisir à voir les autres jouer, ce qui est suffisamment rare pour être signalé. Mais on aurait vraiment adoré pouvoir se mesurer à un autre adversaire le paddle en main, car le plaisir aurait certainement été d'une intensité rare, tant le titre est prenant. Cela aurait pu être un frein à sa difficulté qui n'est compensée par aucun mode particulier comme easy, medium ou hard : tout le monde démarre à la même place et dans la même galère. Passé le deuxième niveau, vous allez comprendre votre douleur. Il n'en demeure pas moins que ce petit jeu reste bien original et fun pour occuper de bien belles soirées musicales entre potes.

El Tuco

UNE IMAGE QUI NOUS A OBLIGÉS À METTRE UN RESPIRATEUR PRÈS DU BUREAU DE NEO ALEX.

AVIS

En voilà une titre original ! Ce savant mélange de shoot et de jeu de danse ne peut laisser insensibles les joueurs qui se sont déjà régalés avec Pop'n Music. La réalisation est excellente, rythmée et agréable à l'oeil. Malheureusement, Space Channel 5 nécessite un certain sens du rythme et une bonne dose de mémoire. Les joueurs maladroits ont donc tout intérêt à passer leur chemin, vous êtes prévenus !

Neo Alex

BIEN UTILE, CE PETIT FLINGUE EN PLASTIQUE LORSQU'IL FAUT ATOMISER DU E.T.

17 Graphismes

Rien à dire, ils sont tout à fait acceptables, et ils utilisent le potentiel de la Dreamcast. Les couleurs et la modélisation des personnages méritent une note bien au-dessus de la moyenne. Les expressions des visages bénéficient d'un rendu exemplaire.

19 Animation

Elle est absolument fabuleuse, et ne souffre d'aucun ralentissement. Les différentes chorégraphies défilent avec une parfaite fluidité et sont un véritable plaisir à regarder. Il est bien appréciable de constater que pour une fois, il n'y a aucun bémol à formuler sur l'animation.

18 Son

Avec l'animation, c'est le point fort du titre. Des musiques originales, bien choisies, qui nous replongent dans les souvenirs actuels et passés de nos virées en boîtes de nuit. Les instruments ont bénéficié d'une attention toute particulière et sont tous reconnaissables un par un.

12 Jouabilité

Même si la jouabilité est somme toute simple, il n'y a que deux boutons et la croix multidirectionnelle qui sont indispensables pour jouer. Force est de constater qu'il vous faudra un maximum d'agilité et de persévérance pour exécuter toutes les figures qui vous sont imposées à un rythme d'enfer.

13 Intérêt

La durée de vie du jeu est relativement longue, mais ce qui diminue assez son intérêt, c'est sa difficulté. En effet, passé le deuxième niveau, vous devrez faire preuve d'une infinie patience pour ne pas vous énerver et passer au niveau suivant.

En Conclusion

Space channel 5 est un titre original qui risque de bien occuper vos soirées d'hiver. Une musique et une ambiance vraiment fabuleuses et un fun indéniable. Les deux points noirs sont sa difficulté et le fait qu'on ne puisse pas jouer à deux.

85%

NCS

C'est le GSM GRATUIT*

LIVRAISON

CHRONOPOST
LES MAÎTRES DU TEMPS

GRATUITE*

PERFORMANCES

- Bi-Bande : 900/1 800 MHz
- Très léger
- Très petit et très compact
- Autonomie :
  - en veille : 100 heures
  - en communication : 4 heures
- Clair et facile à utiliser
- Design sophistiqué
- Accès au menu très facile
- Signal d'appel lumineux
- Rappel des 30 derniers numéros
- Verrouillage du clavier
- Touches souples éclairées
- Fonction secret et mute
- 18 langues
- 15 sonneries
- Heure et réveil

BI-BANDE

SERVICES

- Depuis un poste fixe, réduction de - 20 % du prix des appels vers les portables.
- Consultation GRATUITE* et illimitée de votre répondeur vocal.

GARANTIE

L'assistance téléphonique échange votre téléphone en cas de panne durant toute la durée de la garantie.

DIRECT OPÉRATEUR

9 Forfaits au choix à partir de :

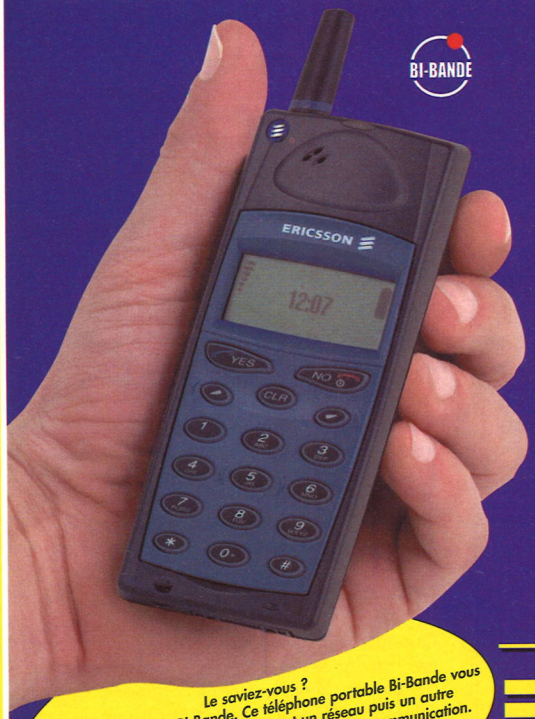
France Telecom	2H de communications tout le temps. Pour 175F/mois	SUR LE RÉSEAU itineris
	Au-delà, 2 F/min tout le temps*	Privilège 24 mois

* Sous réserve d'une souscription d'abonnement au réseau ITINERIS, pour une durée minimale de 12 mois. Dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Dès réception de votre dossier complet et sous réserve d'acceptation du dossier par l'opérateur. Conformément à la loi informatique et libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. RCS 411 852 536. Appels partout en France métropolitaine depuis la zone de couverture, sauf appels vers numéros spéciaux et service clientèle.

GRATUIT*

VOTRE COFFRET ERICSSON

NOUVELLE TECHNOLOGIE BI-BANDE



COMPREND :

- 1 téléphone portable ERICSSON Bi-Bande — GRATUIT*
- + 1 batterie ERICSSON — GRATUIT*
- + 1 chargeur ERICSSON — GRATUIT*
- + 1 stylo "flasheur" — GRATUIT*
- + 1 guide d'utilisation — GRATUIT*
- + 1 garantie express échange — GRATUIT*
- + 1 livraison Chronopost — GRATUIT*
- + les frais de mise en service — GRATUIT*
- + la consultation illimitée du répondeur vocal — GRATUIT*

= GRATUITS*

Le saviez-vous ?
Nouvelle technologie Bi-Bande. Ce téléphone portable Bi-Bande vous permet de capter automatiquement un réseau puis un autre et même de passer de l'un à l'autre en cours de communication. Convient aux deux types de réseau GSM, qu'ils soient GSM 900 ou GSM 1800.
ESSAYER, C'EST FAIRE LA DIFFÉRENCE !

Pour recevoir votre coffret ERICSSON GRATUIT* téléphonez dès aujourd'hui à l'un de nos conseillers GSM

7J/7

APPEL GRATUIT
Numéro Vert
0 800 155 255

CODE CADEAU : DZ02

Et en plus !

Ce superbe stylo flasheur clignote lors d'un appel. Élégant, efficace et discret, il prévient et clignote avant la sonnerie de votre téléphone portable.

Ce cadeau gratuit*

TIPS

Introduction

En raison d'une actualité très chargée ce mois-ci et d'un remaniement du magazine, la section Tips est réduite à une page. Cela ne m'empêche pourtant pas de vous proposer des tips assez sympa sur Crazy Taxi (le dernier jeu à l'esprit très fun de Sega), et sur quelques autres titres. En ce mois de février assez froid et gris, n'oubliez surtout pas de vous amuser ; alors bon jeu et à la prochaine !

Seba

Re-Volt

(99-euro)

Suite à divers appels, j'ai revérifié les tips du mois dernier sur ce jeu. Voici les bons codes :

Toutes les voitures :
entrez le mot CARTOON

Tous les circuits :
entrez le mot TRACTION ou TRACKER

Conduire un ovni :
entrez le mot YUEFO

Virtua Striker 2

(2000-euro)

Un lecteur sympathique nous a appelé pour nous expliquer comment réaliser des passements de jambes et autres gestes techniques sur ce jeu. Je vous l'avoue, nous n'avons malheureusement pas eu le temps de les vérifier ; donc, à vous de jouer ! Attention, avant d'effectuer chacune de ces manipulations, il ne vous faudra toucher à aucun bouton.

Passement de jambes :
appuyez sur la flèche supérieure diagonale gauche ou droite selon la direction dans laquelle le footballeur se trouve.

Le joueur s'arrête, puis repart aussitôt :
même chose que pour l'astuce précédente, mais avec la touche inférieure de la croix de direction.

Jonglage :
appuyez successivement et rapidement sur Haut, Bas, Haut et Bas.

Coup du sombrero :
appuyez successivement et rapidement sur Bas, Haut, Bas, Haut.

Crazy Taxi

(2000-euro)

Que voilà un jeu court, mais fun ! Pour vous aider au maximum, voici la liste de tous les tips possibles et imaginables.

Changer de vue et avoir un compteur :

Mettez un pad sur la fiche de branchement 3. Puis, lorsque vous avez commencé une partie (hormis le mode Crazy Box), appuyez sur Start. Durant le jeu, en appuyant sur B, vous jouerez en vue du conducteur dite subjective. En appuyant sur A, vous revenez à la vue normale. En appuyant sur Y, vous avez une vue à la replay (c'est assez marrant à voir). De plus, si vous appuyez cinq fois consécutivement sur X, vous ferez apparaître le compteur.

Conduire un taxi-bike :

Quand vous sélectionnez votre perso, amis avant que le jeu débute, appuyez très rapidement et trois fois consécutivement sur L+R+Start. A vous ensuite les joies de rouler en vélo ! Cependant attention, vous ne pourrez conduire ce vélo qu'une fois que vous aurez accompli avec succès toutes les missions du mode Crazy Box.

Enlever les marques de destination :

Appuyez et maintenez L+Start avant l'écran de sélection du chauffeur. Si vous avez réussi correctement la manipulation, le message «no destination mark» apparaîtra.

Enlever les flèches de destination :

Appuyez et maintenez R+Start avant l'écran de sélection du chauffeur. Si la manipulation est correctement effectuée, le message «no arrow» apparaîtra.

Pour avoir le mode autre joueur :

Lorsque l'écran de sélection des conducteurs apparaît, appuyez sur R pour changer de pilote. Appuyez ensuite sur R encore une fois, pendant que vous sélectionnez votre taxi. Vous verrez alors les mots «another day», suivi par une foule de voitures. Et là, surprise, les tarifs et les positions de départ et d'arrivée des clients auront changé ! Voilà de quoi augmenter considérablement la durée de vie du jeu !

5 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
30 % de remise sur le prix de vente au numéro.

2 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

3- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

4 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

5 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.

TON MAGAZINE POUR 25 F

A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

oui, je m'abonne à Dreamzone

Je choisis ...

O 10 numéros
au prix de 250 F au lieu de ~~350~~ F

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : _____

Adresse: _____

_____

Code Postal : _____ Ville : _____

Offre valable en France métropolitaine seulement. Dom-Tom et étranger : contacter Laurence au : 01 43 22 00 35

Internet

A force de faire croire à qui veut l'entendre que j'ai des prédispositions à faire buguer les pécés, votre cher Vincent m'a refilé cette nouvelle rubrique. Eh bien, c'est avec joie que j'essaierai de vous permettre de rentabiliser le modem de votre Dreamcast, aussi utile en réseau qu'un rasoir pour notre rédacteur en chef.

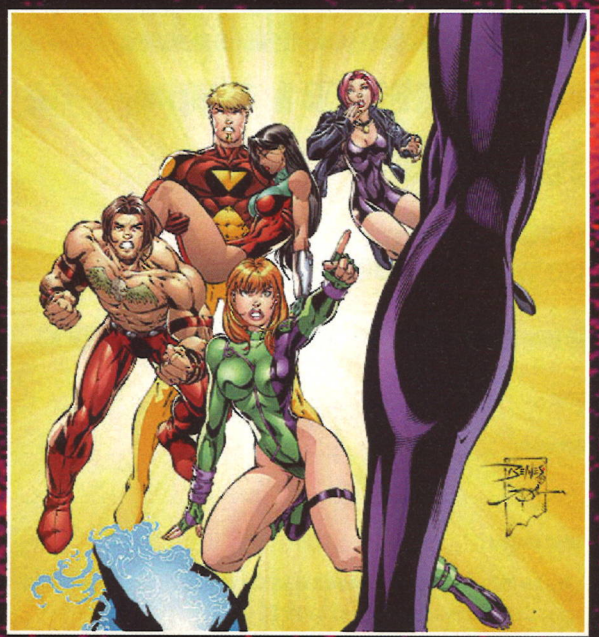
El Tuco

La Play Net du mois

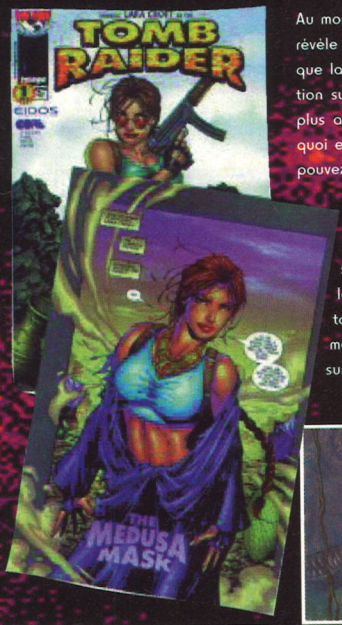
Pour cette première rubrique Internet de Dreamzone, il était normal que notre Play net soit une française, et non des moindres, la belle, la sublime et la charmante Laeticia Casta. Un hommage à sa beauté et à sa simplicité qui nous touche particulièrement. Une aventure qui, nous l'espérons pour elle, durera le plus longtemps possible. Une marianne qui ne peut pas vous laisser indifférent.

Comics en vrac

Un site qui devrait ravir les amateurs de comics américains. Des dessins absolument fabuleux réalisés par de talentueux dessinateurs. Vous pourrez consulter un maximum de titres et télécharger des fonds d'écran pour le moins originaux. Une manière assez intéressante de découvrir un angle artistique purement US. Pour tous les amateurs de coups de crayons, ce site est une gageure.

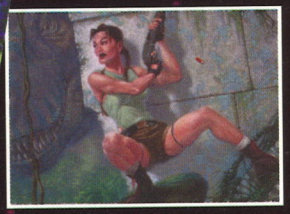


Lara Croft de A à Z

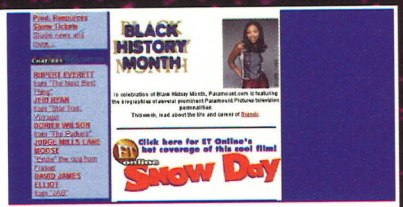


Au moment où notre cher Vincent vous révèle dans une de ses fameuses News que la belle Lara va faire son apparition sur la Dreamcast, ce site est des plus adéquats pour se rappeler pourquoi elle nous a fait craquer. Ici, vous pouvez tout trouver : des liens en pagaille, des infos sur tous les produits dérivés, la bande dessinée et de nombreux économiseurs d'écrans. De la première à la dernière, un récapitulatif de toutes ses aventures, un phénomène que vous pourrez apprécier sur toutes les coutures.

(www.tombraiders.com)



Sleepy Hollow



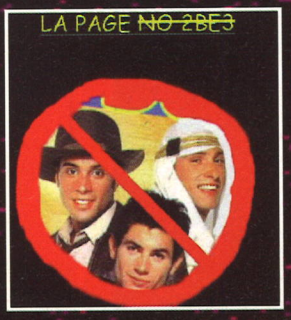
Le site de la Paramount est une occasion de découvrir les plus grandes productions du moment du studio. Le dernier film de Tim Burton a retenu notre attention, Sleepy Hollow est notre coup de coeur ciné du mois et le site lui rend un bien bel hommage. Mais l'interface rapide et claire vous permettra de consulter et de surfer sur plein d'autres titres dont la presse n'a même pas encore parlé : une manière d'être informé avant tout le monde.

(www.paramount.com)

2 be 3 - Lobotomie : même combat !

Un site qui ne peut pas laisser indifférent tous ceux que la bêtise la plus intense fait rire. Un site des plus jouissifs, avec tout ce que vous avez voulu entendre sur les trois abrutis les plus médiatisés depuis Hélène et les garçons sans jamais oser le demander. Aujourd'hui, ils ont un peu disparu de nos écrans, mais le net leur rend un bien bel hommage. Des lettres de fans aussi affligeantes qu'une promesse électorale, des fakes et des commentaires photos qui ne sont pas piqués des hannetons. Une bonne poilade en perspective.

(members.tripod.com/~starsytem2)



News

SSI revient parmi les siens

On assiste enfin au grand retour de SSI ! Les vieux de la vieille se souviendront avec nostalgie de la trilogie des Eye of the Beholder sur PC et Amiga qui avait poussé bon nombre d'entre nous à passer de nombreuses nuits blanches devant leur moniteur. Il y avait aussi Secret of the Silver Blades, Curse of the Azure Bonds et Pool of Radiance. C'est avec la suite de ce dernier épisode que SSI fait son come-back. Petite précision pour les fanas de JDR, POR 2 (on abrège !) sera le premier jeu vidéo à intégrer la troisième édition des règles d'AD&D. Eh oui, on retourne dans l'univers créé par le maître Gary Gygax ! Myth Drannor est un ancien royaume elfe qui est tombé en ruines depuis mille ans. Vous dirigez une équipe d'aventuriers qui a pour mission d'enquêter sur une force magique mystérieuse apparue dans les ruines et qui menace l'équilibre des nations elfiques et du monde. Réalisé en collaboration avec Black Isle (Baldur's Gate), ce JDR proposera environ 80 heures de jeu. L'ancien royaume de Myth Drannor sera séparé en 8 zones distinctes comprenant chacune de multiples donjons et aventures. D'après les développeurs, vous aurez un incroyable éventail d'actions à votre disposition et vous pourrez équiper et développer vos personnages avec une minutie encore plus aboutie que celle de Baldur ou Planescape : Torment. Actuellement en pleine phase de développement, POR 2 devrait être dispo en fin d'année. Mon avis : je veux ce jeu !!

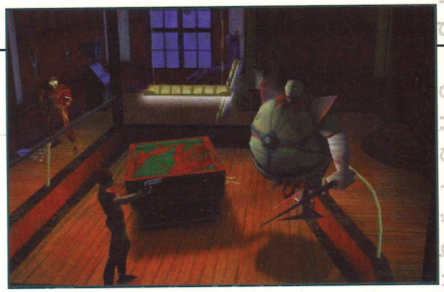
Ca se précise

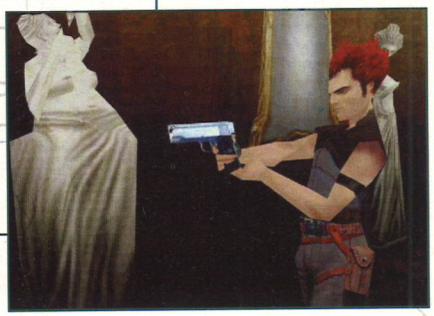
Baldur's Gate 2, la suite de Baldur's Gate (perspicace la remarque, non ?-ndr) est toujours en cours de développement dans les labos canadiens de BioWare. D'après les dernières infos en date, les différents décors seraient terminés, ainsi que les scripts des voix. On parle toujours d'une sortie pour l'automne 2000, mais ne nous emballons pas trop vite. D'ici à ce que les programmeurs décident de revoir le moteur du jeu, tout est possible. Allez, pour une fois, essayons d'être optimiste cinq minutes. Non, mais alors !!

Eh voleur !

Conséquence directe du succès de Thief : The dark Project, Looking Glass récidive dans la simulation de voleur avec Thief 2: The Metal Age. Et comme vous vous en doutiez certainement, ce dernier reprend le principe de jeu de son prédécesseur, avec bien entendu quelques petites améliorations. Pour les malheureux qui n'en auraient jamais entendu parler, sachez qu'il s'agit d'une sorte de Doom-like dans lequel vous incarnez un voleur. Mais attention, Doom-like ne signifie pas pour autant bourrinage puisque vous n'irez pas bien si vous la jouez "Rambo version féodale". Thief 2 proposera donc une jouabilité équivalente avec un scénario plus fouillé, un moteur 3D plus performant, des textures plus détaillés, plus de ci, plus de ça, etc. En clair : tout en mieux, du moins sur le papier. Il ne nous reste donc qu'à attendre le test du mois prochain pour vérifier tout cela. Mais on y croit fort...

Reality Show en enfer





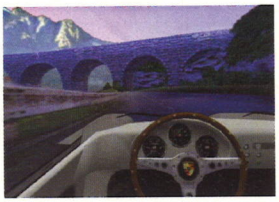
Tiens, Cryo, annonce un nouveau titre PC. J'entends déjà les réactions de la rédac' : "encore un truc injouable", "y'vont encore nous faire le coup des cinématiques qui tuent avec un jeu bidon", ou bien "ouaip, et à part ça ?". Mais Cryo risque de surprendre tout le monde avec Devil Inside, un jeu qui sort vraiment des sentiers battus. Aussi étrange que cela puisse paraître, le but en est de faire grimper l'audimat d'une émission de télé. Mélange d'action, de réflexion et de magie, vous incarnez Dave, une sorte d'éradicateur de monstres dont les exploits sont retransmis sur les ondes hertziennes. Ca ressemble donc au film Vampires de John Carpenter, avec les caméras de TV et le public en délire en plus. Encore la french touch...

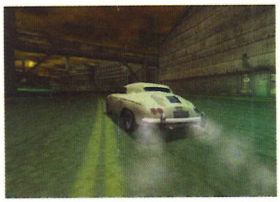
Tonnerre de Feu

Vous avez piloté des Hornet, des F-22, des Apache Longbow, mais désormais vous voici aux commandes du KA-52, le meilleur hélicoptère d'assaut de l'armée russe. En prenant les commandes de cet engin de mort que l'on surnomme aussi Alligator, vous dirigerez votre propre escouade de voltigeurs pour remplir des missions longues et variées au Belarus et au Tadjikistan. Eh oui, dans ce simulateur, vous ne volerez pas seul, mais vous attaquerez et vous vous replierez en formation. Bien sûr, il sera possible de donner des ordres à vos coéquipiers pour qu'ils accomplissent une tâche particulière à votre place. Dans votre hélico hyper-blindé et regorgeant de missiles de toutes sortes, vous allez en faire, du dog-fight ! Très beau, le jeu nécessite une carte 3D efficace et une bonne bécane..

Toujours plus vite

Et de cinq ! Décidément, la série des Need For Speed n'est pas prête de s'arrêter. Après la conduite en état de liberté (sic !), voici donc que se profile l'ivresse de la vitesse façon Porsche. Inutile de chercher une Viper ou une F 355, il n'y en a pas. Les développeurs ont dédié ce nouveau volet exclusivement à la marque allemande Porsche. Du premier modèle 356 Roadster (1948) jusqu'à l'incroyable 959, toute la gamme du constructeur est représentée, ce qui équivaut à quelques 80 véhicules. Mais ce n'est pas la seule nouveauté. On nous promet une jouabilité optimisée avec des graphismes plus fins et un comportement routier toujours plus réaliste. Ce nouveau Need For Speed devrait plus ressembler au NFS original, sorti il y bien longtemps, qu'à un énième jeu d'arcade.

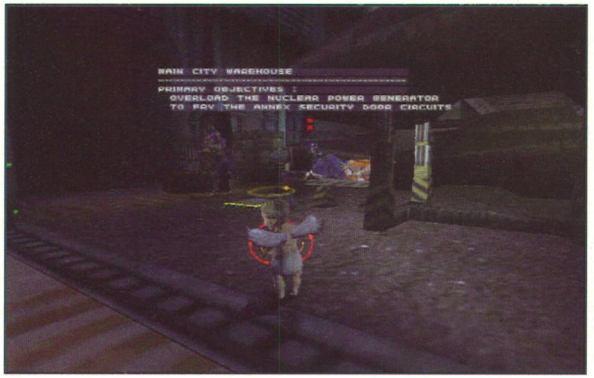




Previews

Messiah

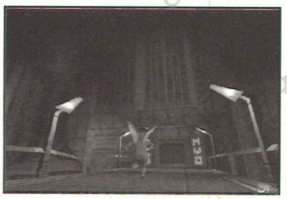
Développeur : Shiny Entertainment - Editeur : Interplay - Genre : action / aventure - Sortie prévue : mars 2000

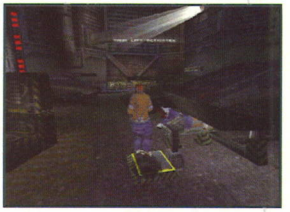


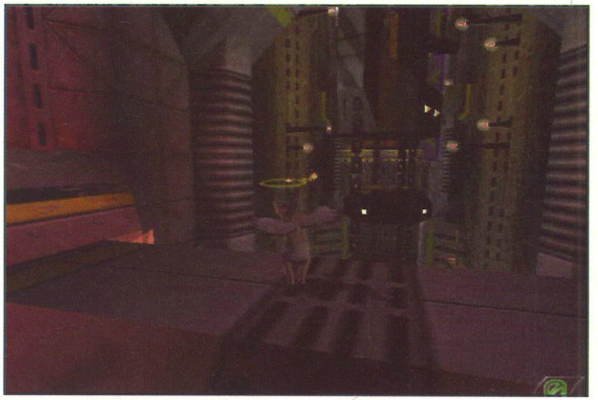
ON DONNERAIT LE BON DIEU SANS CONFESSION À CE PETIT CHÉRUBIN ANGÉLIQUE.

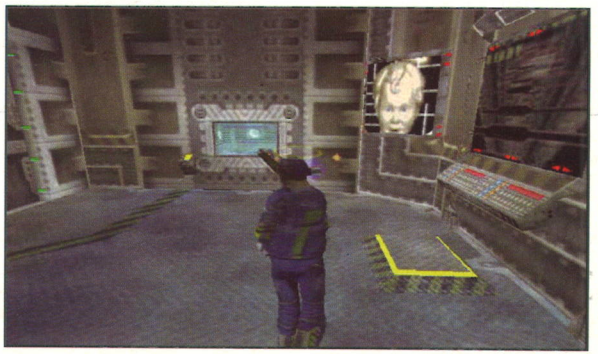
Alors que tout le monde attendait avec crainte l'arrivée de l'Apocalypse en ce début d'année 2000, il faudra se contenter du retour du Messie, ce qui n'est finalement pas plus mal ! Le nouveau jeu de Shiny Entertainment, en gestation depuis bien (trop) longtemps, est enfin annoncé pour le mois de mars. Vous y incarnerez Bob, un petit ange envoyé sur Terre par Dieu himself, afin d'éviter que les sept sceaux de l'Apocalypse (décidément !-ndr) ne tombent entre les mains de forces maléfiques. Notre bébé ailé, aussi inoffensif soit-il en apparence, dispose du pouvoir d'intégrer l'enveloppe corporelle des personnages qu'il rencontre en cours de jeu (flics, putes, etc.). Toute la difficulté consiste donc à choisir le corps le plus adapté à chaque situation -chacun bénéficiant d'aptitudes propres-, en prenant soin de ne pas se faire repérer lors de la réincarnation. Car l'ennemi est partout et ne respecte rien ni personne, même pas un petit ange ! A mi-chemin entre Heretic II (pour la vue du dessus et l'aspect shoot, mais en mieux, of course !-ndr) et The Nomad Soul (changement de corps et côté aventure), Messiah devrait donc proposer un challenge de qualité apte à séduire les amateurs des deux genres cités. Mais ce n'est pas le seul atout du jeu puisque la véritable nouveauté provient du moteur 3D utilisé. Baptisé Real Time Deformation and Tesselation, il a, en effet, été conçu pour s'adapter à toutes les configurations (du simple P200 au dernier PIII) en affichant automatiquement un nombre plus ou moins important de polygones. Cela expliquerait d'ailleurs peut-être le retard dans le développement du jeu. Il ne nous reste plus qu'à patienter sagement jusqu'au mois prochain pour vérifier tout cela de visu et s'extasier s'il y a lieu. En espérant que le Messie sera bien au rendez-vous...

Vincent









OUF, JE RENTRE JUSTE À TEMPS POUR MATER LES ENFANTS DE LA TÉLÉ AVEC ARTHUR.

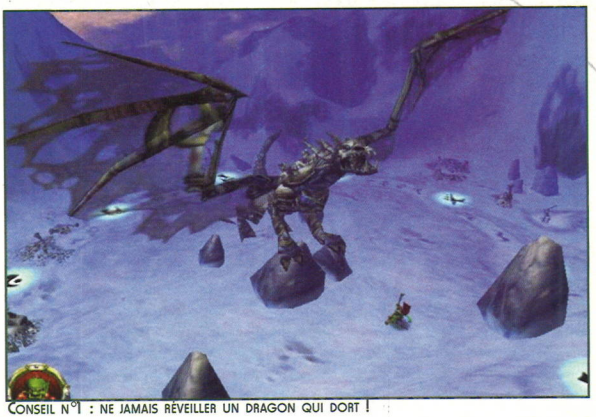
Warcraft III

Développeur : Blizzard - Editeur : Havas Interactive - Genre : stratégie/RPG - Sortie prévue : novembre 2000

Les gars de Blizzard ne loupent jamais une occasion de se faire remarquer. Non contents de proposer des titres de qualité, chacun de leurs nouveaux jeux apporte sa petite révolution dans le milieu vidéoludique. Warcraft III, leur dernier soft en date s'annonce, en effet, comme une véritable bombe. Dépassant le stade du classique jeu de stratégie, ce troisième volet inaugure un nouveau concept baptisé Role-Playing Strategy. Mais si Warcraft III offre un aspect gestion bien plus simplifié qu'auparavant, il est bien évidemment toujours question de stratégie. La partie jeu de rôles, quant à elle, consistant principalement dans le gain de points d'expérience et l'acquisition d'items spéciaux. L'univers d'Azeroth avec ses humains, ses Orcs agressifs, ses plaines et ses villages est toujours présent, mais grosse nouveauté, tout y est désormais en 3D temps réel. Exit donc les petits personnages qui s'affrontaient sur une carte plane bien peu attrayante. C'est beau et l'animation des unités est d'un réalisme impressionnant. Six races seront présentes parmi lesquelles les humains, les Orcs et les Démons ; chacune possédant des caractéristiques propres d'armement et de magie. Quant aux trois autres, elles demeurent encore Secret Défense (tant qu'il ne nous sortent pas la race des El Tuco, tout va bien...-ndr). Autre grande nouveauté : la gestion de personnages non-joueurs. Typiques des RPG, ces individus constitueront le lien entre les combats et l'évolution du scénario puisque ce sont eux qui vous amèneront aux affrontements sous le prétexte des diverses quêtes. Mais que les puristes de la saga se rassurent, d'après les développeurs, l'action primera sur ces phases avec environ 70 % du temps de jeu passés sur le champ de bataille. Ajoutez à toutes ces bonnes choses un jeu en réseau ultra-complet et la possibilité de paramétrer la totalité des éléments (décors, persos, missions, caractéristiques, etc.). Warcraft III promet d'être exceptionnel. Mais il faut le voir tourner pour comprendre la véritable performance de Blizzard. Préparez-vous à prendre une bonne claque !

Vincent

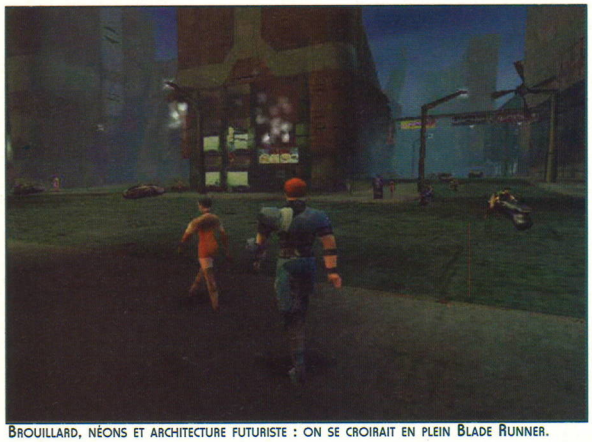
Les équipes ont rejoint leur camp respectif, le match peut commencer.



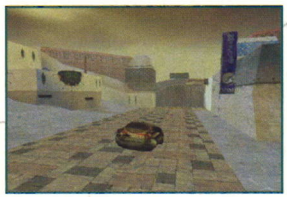
Conseil n°1 : ne jamais réveiller un dragon qui dort !

Tests

The Nomad Soul



BROUILLARD, NÉONS ET ARCHITECTURE FUTURISTE : ON SE CROIRAIT EN PLEIN BLADE RUNNER.



LES PHASES DE TIR À LA QUAKE CASSENT UN PEU LA MONOTONIE DE L'AVENTURE.

Après deux années de développement dans les studios français de Quantic Dream, The Nomad Soul débarque enfin sur nos micros. L'attente aura été longue, mais le jeu en valait la chandelle puisqu'il figure parmi les meilleures réalisations du moment. Mélangeant avec bonheur différents genres (aventure, combat, Quake-like, RPG), comme son nom l'indique, The Nomad Soul va vous faire incarner une âme nomade (je sais, Patrick, ça ne veut rien dire mais difficile d'expliquer autrement...ndr). Tout commence avec une sombre histoire de tueur en série qui vous conduit à envoyer votre âme dans l'espace-temps, afin de sauver votre peau et de trouver une nouvelle enveloppe corporelle. Vous incarnez donc un parfait inconnu. Et qui dit nouveau corps, dit nouvelle mémoire. Vous allez donc devoir découvrir tout ce qu'il s'est passé, jusqu'à votre propre identité et votre présence dans la ville d'Omikron. Cette recherche vous emmènera dans les quartiers de la cité à la recherche d'indices. Comme dans tout bon jeu d'aventure, vous devrez donc dialoguer avec les différents protagonistes rencontrés, résoudre quelques énigmes logiques, et même vous battre comme dans un bon soft de combat en 3D. Si la majeure partie du jeu se déroule en vue à la troisième personne, certaines phases de tir en vue subjective viendront casser un peu la monotonie de l'enquête. On aurait pu s'arrêter là, tellement la réalisation est bonne. Mais comme dans X-Files, la vérité est ailleurs. L'attrait principal de Nomad Soul provient de la possibilité de se réincarner à volonté dans différents corps. Et pour couronner le tout, le grand David Bowie a prêté son image à plusieurs personnages (hommes et femmes) du jeu, et on a même droit à un concert virtuel. Très jouable et techniquement irréprochable, The Nomad Soul fait partie des indispensables du moment et des tout meilleurs titres d'aventure parus sur PC. Un must !

Vincent

Note : 8/10

Editeur : Eidos

Genre : aventure / action

Sortie prévue : dispo

Config. conseillée :
P 300 - 128 Mo - carte 3D compatible Direct 3 ou 3Dfx

Final Fantasy VIII

La recette d'une bonne grillade : un héros, une attaque magique et voilà, c'est barbecue !

On le sait, les RPG console sont loin de ceux du PC. Malgré sa qualité, Final Fantasy 8 ne déroge pas à la règle. Il vous faudra une machine puissante pour pouvoir y jouer correctement. L'interface a été remaniée et bien qu'elle soit plus réfléchie, elle est un peu lourde à utiliser. Les graphismes sont évidemment plus fins que sur console et assez représentatifs d'un jeu japonais. Comprenez par là que les graphismes d'un Baldur sont dix fois plus fins. Les persos sont en 3D et les décors en 2D. Ce FF8, en outre, ne propose aucune énigme digne de ce nom. Les invocations et scènes cinématiques sont de toute beauté. Donc, techniquement ce jeu ne casse pas des briques et franchement, on s'en tire mieux en jouant à la version play sur Bleem ! Maintenant, le scénario est bien pensé et constitue le point fort du jeu. Vous incarnez Squall, jeune homme membre du Seed, une élite de jeunes mercenaires. Au cours de votre première mission, vous vous retrouvez au coeur d'un conflit entre deux nations. Le leader d'un de ces pays n'est autre qu'une sorcière malfaisante qui veut remonter le temps pour retrouver toute sa puissance. Au cours de vos pérégrinations, vous allez rencontrer le leader d'une bande de rebelles et surtout une jeune fille capable de parcourir les couloirs du temps. Je ne vous en dis pas plus... Donc, FF8 est un bon RPG console, mais sur PC, il se fait atomiser.

Seba

Editeur : Eidos

Genre : RPG

Sortie prévue : dispo

Config conseillée :
-Pentium II 500
-64 Mo
(prévoyez un peu plus par prudence)
-Carte compatible Direct 3D

Planescape : Torment

Prenez un zeste de Donjons et Dragons, une pincée de la Campagne Planescape de TSR, ajoutez une bonne dose de moteur Infinity Engine (celui du célèbre Baldur's Gate de BioWare), et vous obtenez Planescape : Torment. Ce n'est pas étonnant quand on sait que c'est Black Isle Studios qui s'est chargé du développement. On se retrouve donc face à un jeu de rôle classique comme il y en a des dizaines sur PC, à la différence près qu'il s'agit ici d'un véritable hit. Je vous en rappelle rapidement le principe : on dirige un perso régi par six critères (intelligence, force, charisme, sagesse, etc.) avec lequel on explore des donjons et des contrées inconnues, on discute avec les pèlerins rencontrés, et surtout, on se fout sur la tronche à l'aide d'armes blanches et de sorts magiques en grand nombre). Bref, rien de bien nouveau en apparence, mais Planescape est tellement prenant qu'on y joue des heures durant sans voir le temps passer. Malgré quelques limitations techniques imputables au moteur de BioWare (résolution, zone visible limitée par une sorte de brouillard...), grâce à son scénario fouillé et original, Planescape : Torment se hisse parmi les jeux de rôles les plus intéressants. Les amateurs de Fall Out et Baldur's Gate y trouveront donc un excellent moyen d'occuper leurs journées en attendant Baldur's Gate 2.

Vincent

Note : 8/10

Editeur : Interplay

Genre : RPG

Sortie prévue : dispo

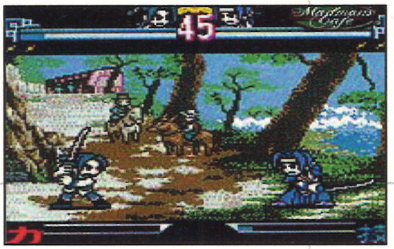
Config. conseillée :
P 300 - 64 Mo

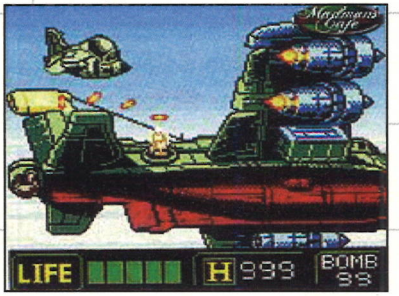
NEO GEO POCKET COULEUR

QUE DE GROS TITRES!

Et voilà, il suffisait simplement d'attendre ! Admirez un peu tous les bons jeux testés ce mois pour la plus belle portable du monde. Ce n'est pas tout, puisque je vous propose aussi les premières images de quatre futurs hits prévus prochainement sur Neo Geo Pocket Couleur.

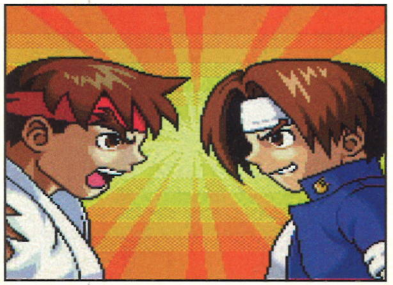
La Neo Geo Pocket Couleur semble avoir décidé de montrer au monde que la Game Boy Couleur n'est qu'un gadget pour adolescents attardés. Résultat, c'est à une avalanche de grands qu'il faut s'attendre pour les mois à venir. D'abord, on pourra surfer sur les pentes neigeuses avec un superbe Coolboarders où la 3D temps réel de la Dreamcast a fait place à une 3D isométrique des plus sympathiques. Ensuite, les fans de Tactical RPG seront ravis d'apprendre qu'Ogre Battle Gaiden (dernier-né d'une série culte au Japon) débarquera avant l'été. Ce n'est pas tout, puisque SNK est en train de mettre la dernière main à un second volet de MetalSlug. Enfin, les fans de baston auront eux aussi droit à un grand titre avec un Last Blade Episode Special du meilleur cru. Vous devriez commencer à économiser un peu, car l'été risque de faire beaucoup de mal à vos chères finances.





SNK Vs. Capcom : The Match of the Millennium

Indéniablement, SNK Vs. Capcom n'est pas un jeu comme les autres. On n'en attendait pas moins d'une cartouche de 32 Mbits (la plus grosse à ce jour sur NGP Couleur) réunissant les meilleurs personnages des deux plus grands éditeurs de beat'em up 2D de tous les temps. On commence d'ailleurs par la présence de deux couples explosifs (Haomaru et Nakoruru des Samouraï Spirit, Morrigan et Felicia dans les Darlkstalkers). Ensuite, on a le plaisir de retrouver des musiques tirées des meilleures jeux de combat de SNK et Capcom. En ce qui concerne le jeu, on accède à quatre modes principaux (Olympic Mode, Single Battle, Tag Battle et Team battle. Le Tag Team se rapproche de celui d'un Marvel Vs. Capcom avec deux

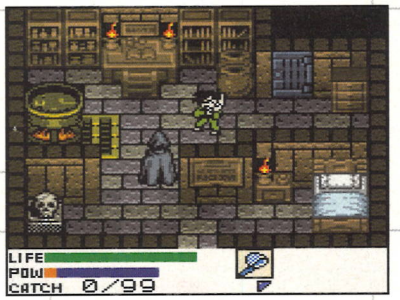


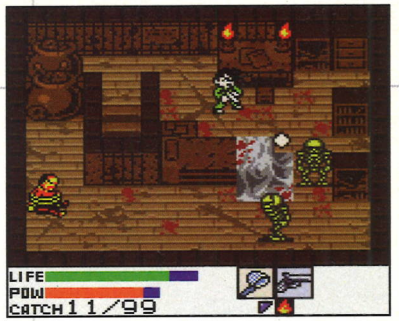
combattants interchangeables, alors que le Team Battle reprend les bases d'un King of Fighters. Plus original, le mode Olympic propose plusieurs mini-jeux assez fun (une partie plate-forme avec le Arthur de Ghouls n' Ghosts, un jeu musical à la Parappa avec Felicia...) permettant de gagner des mouvements secrets. Graphiquement superbe, SNK Vs. Capcom est certainement le meilleur jeu de la NGP Couleur.

Genre : Beat'em up
Note : 9,5/10

Dark Arms : Beast Buster

Cela faisait un bon moment que j'attendais la sortie de ce titre. L'attente ne fût pas vaine puisque Dark Arms est l'un des meilleurs jeux de la NGP Couleur avec ses superbes graphismes et son action débridée. Il s'agit en fait de parcourir 6 niveaux en essayant d'éliminer ou de capturer différents monstres. Pour cela, vous disposez d'une arme très efficace qu'il sera possible





d'améliorer au fur et à mesure de l'aventure. C'est d'ailleurs le gros point fort de ce jeu où la prise en main s'avère excellente (les mauvais joueurs n'auront plus d'excuse !). Mais Dark Arms n'est exempt de tout défaut. D'abord, on regrette que l'aspect soit si peu présent. Ensuite, il faut bien reconnaître que 6 niveaux, c'est un peu léger puisqu'il suffit de posséder la bonne arme pour éliminer facilement les monstres.

Genre : Action/RPG
Note : 8/10

Sonic Pocket Adventure

Ah, difficile de ne pas tomber une fois de plus sous le charme du petit hérisson bleu ! Il nous revient en pleine forme sur NGP Couleur dans une version remix décapante. Eh oui, Sonic Pocket Adventure reprend les niveaux de Sonic 2 (et ses stages bonus en 3D), les musiques de Sonic 3 et une jouabilité digne du premier volet. Pourquoi une telle qualité ? Sûrement parce qu'il a été réalisé par la Sonic Team et produit par Yuji Naka (le créateur de Sonic). Du coup, on a droit à de sublimes graphismes et une vitesse incroyable avec

des scrollings parallax impressionnants. Rassurez-vous, une telle vélocité ne nuit aucunement à la jouabilité. Tout au long des 8 levels, vous devrez essayer de récupérer les 7 émeraudes du Chaos. Un très grand jeu !

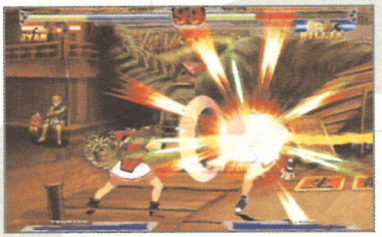
Genre : plate-forme
Note : 9/10

Dive Alert

On a cette fois-ci droit à un jeu particulièrement original sur portable, une simulation de sous-marin à la sauce RPG. L'écran est donc divisé en deux parties distinctes, l'une étant réservée aux dialogues et l'autre au sonar. Vous disposerez au départ de 3 modes de jeu : le mode Story (où il vous faudra retrouver la terre ferme), le mode Battle (qui permet de gagner de l'argent et de l'expérience et un mini-jeu (une sorte d'entraînement). Lors des combats, il faut surveiller le sonar et la profondeur à laquelle se trouvent vos ennemis (l'océan étant découpé en 4 niveaux de profondeur). La jouabilité reste simple, malgré des textes intégralement en japonais. Bien que d'une réalisation assez pauvre, Dive Alert n'en est pas moins original et fun. Un titre rafraîchissant !

Genre : Simulation/RPG
Note : 6,5/10

NOS DEUX HÉROS SE CHAMBRENT AVANT UN AFFRONTEMENT QUI PROMET D'ÊTRE SANS PITIÉ.



Guilty Gear X

Je n'ai pas pu résister à l'idée de voler la rubrique Arcade à notre célèbre Joker pour avoir le droit de parler de ce superbe Guilty Gear X. Pourquoi une telle passion pour un simple jeu de combat en 2D qui n'a même pas été programmé par SNK ou Capcom ? Tout simplement parce que le premier fût une vraie bombe sur PlayStation. A l'époque, il connu un succès énorme au Japon, à la surprise générale. Normal, il proposait des personnages charismatiques qui s'affrontaient dans un déluge d'effets spéciaux sur fond de hard-rock. La prise en main se révélait particulièrement instinctive et permettait à l'ensemble de s'élever sans problème au niveau d'un Samouraï Shodown 2 ou 4. Aujourd'hui, sa suite fait une apparition remarquée dans les salles d'arcade sur une carte Naomi. En voilà une bonne nouvelle (les conversions Naomi/Dreamcast étant souvent des plus réussies)! D'autant que ce nouveau beat'em up est superbe. Les décors bénéficient en effet d'un rendu 3D des plus impressionnants et les personnages évoluent désormais avec une grâce digne des meilleurs Capcom (avec 7500 étapes de décomposition). Quant aux effets spéciaux, c'est du jamais vu ! On a presque l'impression d'assister aux réjouissances du 14 juillet. Le système de jeu a lui aussi connu une petite évolution avec l'apparition d'une barre de garde qui

CERTAINS COUPS SPÉCIAUX SONT ASSEZ EFFICACES (ENFIN, PAS POUR TOUT LE MONDE !).

ADMIREZ UN PEU LA BEAUTÉ VISUELLE DE CETTE ATTAQUE !

ARCADE

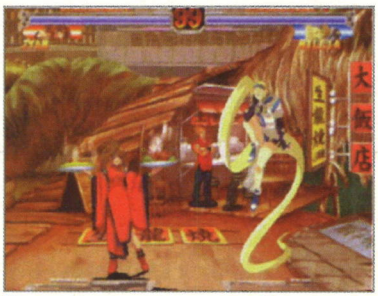
Il se prend pour Batman celui-là !

diminue à chaque fois que vous encaissez un coup. En revanche, la barre de pouvoir permettant de tuer son adversaire en un seul coup fatal semble être absente. Pas d'inquiétude, Guilty reste Guilty, un jeu de baston 2D d'une rapidité et d'une puissance à faire pâlir de jalousie tous les Samouraï Shodown du monde. Attention, cette comparaison ne signifie pas pour autant que tous les personnages utilisent une arme blanche. Certains préfèrent le mano à mano. Pour l'instant, seuls 8 persos semblent être disponibles. Mais je vous rassure, tout comme dans le premier volet, ce Guilty Gear X devrait posséder plusieurs boss cachés (souvenez-vous de l'invincible Justice !). Au moins, cela garantit une excellente durée de vie (ce qui est plutôt rassurant avant une hypothétique conversion Dreamcast). Toutes les conditions sont réunies pour que ce titre d'Arc System connaisse un grand succès dans les salles d'arcade avant de débarquer triomphalement sur notre bonne Dreamcast.

Neo Alex

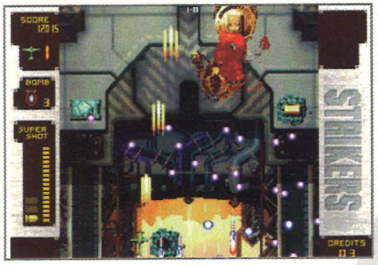
Le feu est toujours un allié efficace pour les têtes brûlées.

N'hésitez jamais à utiliser une furie pour éliminer définitivement votre adversaire.



Vous reprendrez bien un morceau de poulet ?

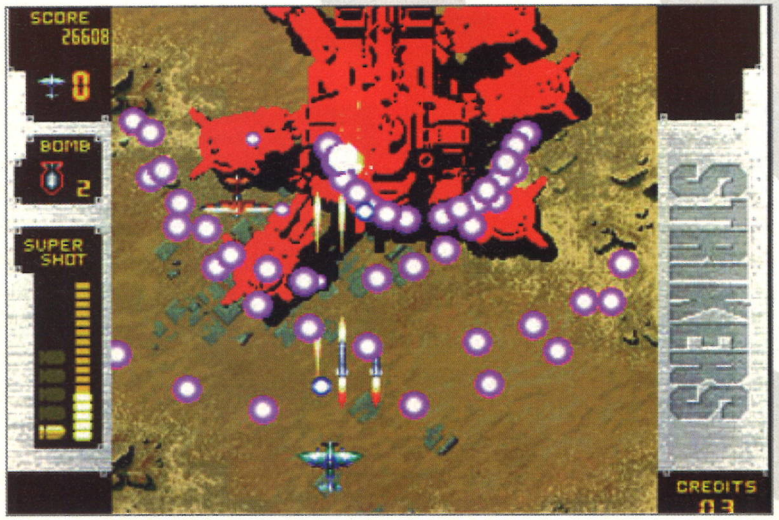
Concepteur : Sammy
Machine : Naomi



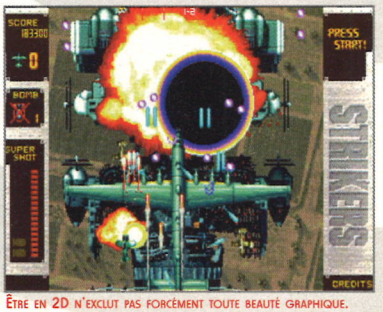
CETTE AVALANCHE DE TIRS POURRAIT BIEN VOUS ÊTRE FATALE.

Strikers 1945 Plus

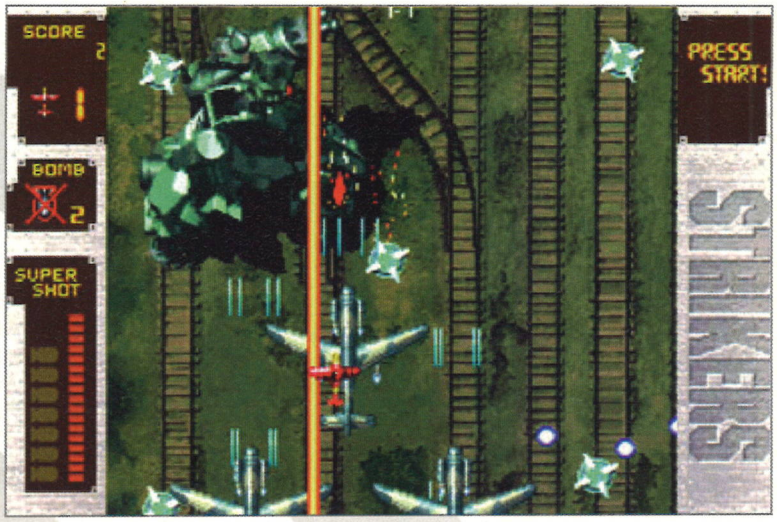
Encore un titre à rallonge pour un shoot'em up légendaire. Les fanatiques de la Saturn (dont je fais partie) se souviendront à n'en pas douter du fabuleux Strikers 1945 Part II. Ce nouveau Strikers n'apporte rien de bien nouveau à un genre que les nouvelles générations dédaignent de plus en plus, le shoot'em up 2D. A l'heure où tous les possesseurs de consoles ne jurent plus que par cette sacro-sainte 3D, Psikyo persiste à sortir des produits 2D. Et force est de reconnaître avec Strikers 1945 Plus que le principe est toujours aussi fun. Dans ce jeu de tir, vous dirigez un des six avions disponibles au départ (tous tirés des plus belles batailles aériennes de la Seconde Guerre Mondiale) suivant un scrolling vertical (à la manière du pitoyable Gigawings testé dans Dreamzone N°8). Après, tout est une question de réflexe et de bourrinage. Tout au long des différents niveaux, il vous faudra récupérer des bonus pour augmenter la puissance de son arme de base. En cas de gros pépin, vous pourrez toujours larguer une bombe (bien que dans le jeu, cette dernière soit représentée par l'arrivée massive de renforts à l'écran). Ce n'est pas tout, puisque chaque appareil dispose d'un super-tir d'une puissance dévastatrice idéale pour éradiquer ces satanés et gigantesques boss de fin. Et croyez-moi, vous aurez bien besoin de tout cet arsenal pour venir à bout de la déferlante constante de vagues ennemies. Il devient rapidement difficile de compter les tirs à l'écran, obligeant le joueur à des esquives d'une précision diabolique (n'oubliez pas de vous éponger le front après chaque niveau !). Bien que pourvu d'une réalisation en 2D, Strikers 1945 Plus n'en est pas moins beau avec des décors particulièrement agréables à l'oeil et des explosions véritablement impressionnantes. Pour peu que vous soyez comme moi un



C'EST CE QUE L'ON APPELLE ROUGIR DE PLAISIR !



ÊTRE EN 2D N'EXCLUT PAS FORCÉMENT TOUTE BEAUTÉ GRAPHIQUE.



Les renforts peuvent être d'une grande utilité pour les petits joueurs de votre espèce.

frappadingue de la gâchette, vous aurez du mal à lâcher le manche avant d'avoir remporté la guerre à vous tout seul. Maintenant, il convient de s'interroger sur le pourquoi de la sortie d'une édition Plus. Tout simplement parce que Psikyo a retravaillé son jeu pour les marchés américain et européen, ce qui se traduit par une nette amélioration graphique (ce qui ne peut pas faire de mal !). De plus, les tirs ennemis ont maintenant leur propre couleur pour éviter toute confusion au coeur de la mêlée (est-ce à dire que les joueurs européens sont moins bons que les japonais ?). Au final, on se retrouve avec un jeu vraiment prenant (surtout à deux) qui procure autant de bonnes sensations que le Metal

Eh non, ce n'est pas une reconstitution de la bataille d'Angleterre.

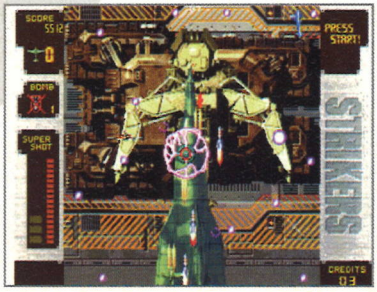
Slug de SNK. La 2D n'a décidément pas fini de hanter les salles d'arcade et de continuer à énerver les amoureux de la 3D, et rien que cette idée-là suffit à me mettre le coeur en joie !

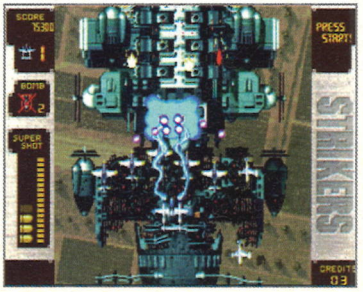
Neo Alex

Concepteur : Psikyo
Machine : NC

David et Goliath

Comme dans tous les bons shoots, on trouve des boss énormes et bien chiants (vous me pardonnerez l'expression !). Ceux de Strikers 1945 Plus ne font pas exception à la règle et ne sont de plus pas avares en tirs meurtriers. Heureusement, ces gros balourds possèdent un point faible que vous ne tarderez pas à découvrir. Ah, vous voyez, ce n'est pas dans un shoot en 3D comme Rainbow Cotton que vous trouverez des adversaires comme ceux-là !

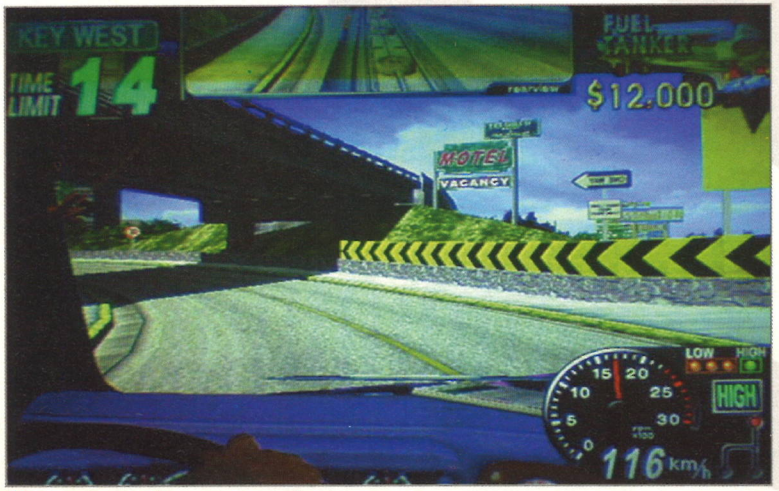




Avec un vrai volant dans les mains, on a tout de suite l'air moins idiot !

18 Wheeler American Pro Trucker

Décidément, Sega semble vouloir s'attaquer à tous les types de courses automobiles ! Après le stock-car (Daytona USA 1 & 2), la Formule 1 (avec Virtua Racing), les sportives (avec Sega Touring Car et Sega GT), la moto (avec Harley Davidson) et l'univers féroce des taxis (avec Crazy Taxi), l'éditeur et constructeur japonais s'attaque aux poids lourds américains. Attendez, ne me dites pas que vous n'éprouvez pas un frisson de plaisir à l'idée de conduire un de ces monstres du bitume ? Je ne vous crois pas. Bon bien sûr, il ne faut pas s'attendre à faire preuve de finesse dans ce jeu, mais quelle joie de pouvoir jouer les maîtres de la route sur un des 18 camions disponibles au cours du jeu. Holà, mais je m'emporte. Au départ, vous choisissez un camion parmi une palette de quatre. Ensuite, vous choisissez la vue à adopter (interne ou extérieure) avant de vous élancer sur une dizaine de niveaux répartis à travers les Etats-Unis, de New York à San Francisco. Et ne croyez pas que cela soit simple. Au contraire, puisqu'en plus de votre rival, il vous faudra compter sur une circulation assez dense exigeant des nerfs d'acier. M'enfin, vous avez l'habitude depuis Crazy Taxi ! Avec ce titre, la Naomi prouve une nouvelle fois sa puissance puisque 18 Wheeler est vraiment beau, avec un luxe de détails rarement atteint pour un produit de ce type (en fait, il ne manque plus que l'odeur d'une Budweiser pour que l'immersion soit totale !). L'animation est incroyablement fluide et le rythme infernal, ce qui a pour conséquence de corser la difficulté (et quand on sait que le temps vous rapporte des primes substantielles en dollars...). A signaler la présence d'un grand nombre de niveaux bonus auxquels vous accéderez après avoir réussi parfaitement un stage. Ces derniers se rapprochent du Crazy Mode de Crazy Taxi avec des zones d'arrêts délimités par des barrières vertes. La conduite se



C'est tellement beau que l'on croirait du photo-réalisme.

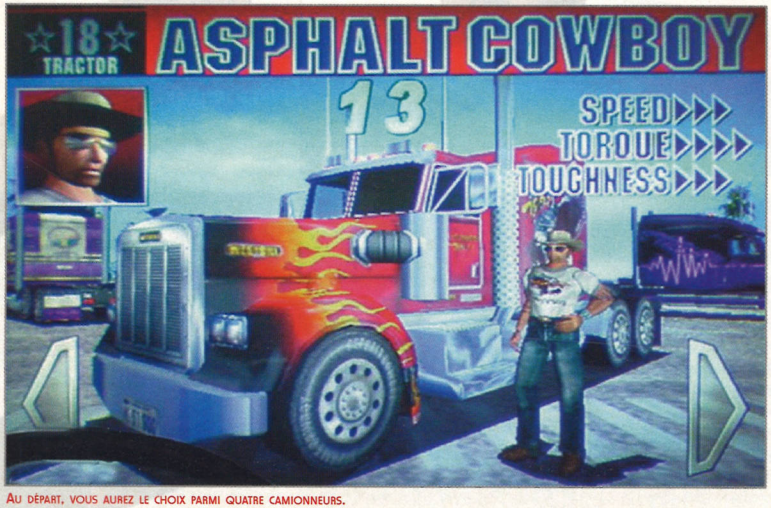
Celui-là, il ne va pas rester longtemps devant !

Et voilà, admirez un peu le travail !

veut suffisamment réaliste pour que les puristes se laissent tenter par une petite partie, d'autant que la borne est équipée d'un volant de 18 cm (le même que celui des vrais camions) et d'une boîte de vitesses indispensable pour apprécier pleinement 18 Wheeler. Pour l'instant, la borne est attendue par les meilleures salles d'arcade japonaises pour le 25 février. Pour l'Europe, il faudra se montrer patient. Mais le jeu en vaut la chandelle et on ne peut qu'espérer fébrilement une conversion aussi rapide et réussie sur Dreamcast que l'excellent Crazy Taxi. Sega prouve une nouvelle fois qu'il domine allègrement le secteur des courses automobiles dans les salles d'arcade. Normal, la carte Naomi semble être devenue la référence absolue des développeurs de bornes (pour preuve la sortie du Guilty Gear 2 de Sammy sur Naomi). Ah, qu'il me tarde d'apprendre à conduire des poids-lourds pour faire la course à travers les Etats-Unis avec tous les chauffards du dimanche...

Neo Alex

Il faut prêter une certaine attention à la densité de la circulation.



Au départ, vous aurez le choix parmi quatre camionneurs.

Concepteur : Sega
Machine : Naomi

CINE/TV

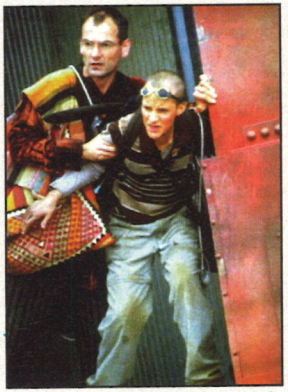
Dinosaur

A l'heure où les longs-métrages en images de synthèse se bousculent au portillon. Si tous les yeux semblent désormais converger vers le pays du Soleil Levant pour un Final Fantasy qui promet de tout exploser sur son passage, il ne faudrait pas en oublier pour autant le prochain film de Disney, Dinosaur. Je vous en avais déjà parlé dans le Dreamzone N° 5. Cette fois-ci, je peux vous dire qu'il sort au mois de mai aux Etats-Unis (donc avant la fin de l'année en France !) et qu'il est grandiose. D'ailleurs, voici quelques photos tirées de la dernière bande-annonce.

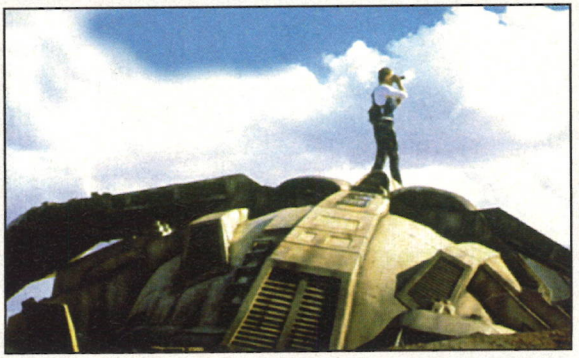
Les productions Disney continuent à faire parler d'elles en ce beau mois de février avec la nouvelle bande-annonce de Dinosaurs (disponible sur le Net et sur le DVD Zone 1 de Tarzan), un somptueux film en images de synthèse à faire pâlir de jalousie tous les Jurassic Park du monde. Pourtant, le véritable événement se situe dans notre beau pays avec un film fantastique inspiré des Scream et autre Blair Witch Project. Ce Promenons-nous dans les bois promet de nombreux frissons à ceux qui oseront se rendre dans les salles obscures au mois d'avril. Côté série TV, la science-fiction est à l'honneur avec la troisième saison de Earth : Final Conflict programmée sur Canal +, la première saison de Roswell High sur le satellite et Lexx dont la diffusion sur Canal + a enfin été fixée à la rentrée. En prime, vous aurez droit à la dernière série à la mode aux Etats-Unis, Cleopatra 2025.

Neo Alex

PITCH BLACK

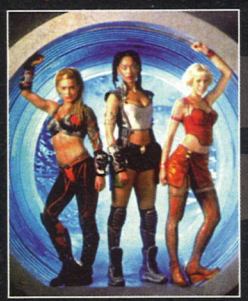


Quand on veut absolument réaliser un film de science-fiction horrifique, on s'attend inévitablement à être comparé au maître du genre, le fameux Alien de Ridley Scott. Pourtant, cela n'aura pas empêché David Twohy (qui a participé à l'écriture du scénario de nombreux films comme The Arrival, Waterworld, The Fugitive, ou encore Terminal Velocity) de s'attaquer à Pitch Black. Force est de reconnaître que la bande-annonce nous conforte dans l'idée que ce projet s'avère des plus passionnants. En plus d'effets visuels particulièrement impressionnants (malheureusement, cela devient courant dans les productions américaines de ce genre), Twohy semble s'être attaché à proposer une intrigue vraiment angoissante. Pour cela, il place un groupe d'humains en plein coeur d'une planète dont les ténèbres semblent comme vivantes. Comme si cela ne suffisait pas, il leur adjoint un serial-killer magnifiquement interprété par Vin Diesel qui mettra encore plus en danger les malheureux survivants. Avec un budget initialement fixé à 50 millions de dollars, Pitch Black pourrait bien être la bonne surprise de cette année.



Réalisateur : David Twohy
Acteurs : Claudia Black, Vin Diesel, Keith David, Radha Mitchell, Rhianna Griffiths
Scénario : David Twohy
Durée : env. 105 mn
Sortie prévue : pas avant la rentrée prochaine pour la France

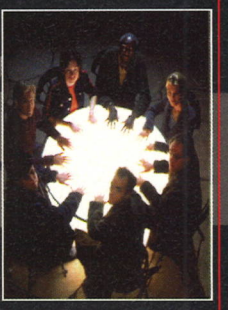
Cleopatra 2025



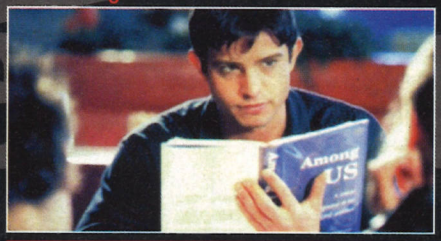
Dans un monde entièrement ravagé, les survivants tentent péniblement de recommencer une nouvelle vie. Malheureusement, ils doivent faire face à d'impitoyables hordes de pirates. Leur salut viendra d'un trio de jeunes femmes que rien ne semblait pouvoir réunir. Ce postulat de départ sert de base à une nouvelle série télé inspirée de Mad Max. Le rôle principal nous permet de retrouver la sémillante Gina Torres que l'on avait découverte dans la série Hercules aux côtés de Kevin Sorbo. Elle affrontera le danger avec deux charmantes blondinettes (Victoria Pratt et Jennifer Sky) comme seules partenaires. A quand une diffusion en France ?

The Others

Comme on a pu récemment le constater au cinéma, le surnaturel revient en force avec des films comme La Fin des temps, Le Sixième sens et Stigmata. Il n'aura pas fallu attendre longtemps avant de voir le petit écran s'emparer du phénomène pour produire quelques shows effrayants. Le plus intéressant s'appelle The Others et narre les aventures d'un groupe de personnes spécialisées dans les phénomènes psychiques. Sachant que The Others est produit par DreamWorks et que James Wong et Glen Morgan (deux des meilleurs scénaristes de la série X-Files) s'occupent personnellement de son cas, on peut lui prédire un grand succès aux Etats-Unis (et peut-être chez nous !).



Roswell High



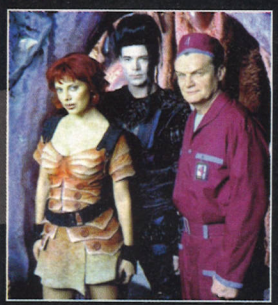
La série X-Files de Chris Carter aura vraiment inspiré la télévision américaine (Darkskies, Le Retour des Envahisseurs, Burning Zone...). Aujourd'hui, c'est au tour des séries pour teenagers qui se retrouvent plongées dans un univers de science-fiction avec Roswell High, un savant mélange de Beverly Hills et de X-Files. L'histoire débute par une attaque à main armée au cours de laquelle la belle Maria se prend une balle perdue. Heureusement, le jeune homme mystérieux qui la faisait flasher la ressuscite. Serait-ce un extraterrestre ?

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS...

Que se passe-t-il lorsqu'une troupe de jeunes comédiens décide de se rendre dans un château lugubre une nuit pas comme les autres ? C'est à cette simple question que tentera de répondre l'un des trop rares films d'horreur français. Eh oui, il fallait bien qu'un jour nous puissions avoir notre propre version de Scream ou The Blair Witch Project. Une façon comme une autre de remettre les pendules à l'heure avec un cinéma américain, qui règne actuellement sans partage dans ce domaine. On attend beaucoup de ce premier long-métrage de Lionel Delplanque, qui avait déjà créé la surprise en 99 au Festival de Gérardmer avec le court-métrage Opus 66. Les premières photos sont prometteuses et il n'en faut pas plus pour que notre imagination fasse le reste. Promenons-nous dans les bois... sera aussi l'occasion de retrouver la ravissante Clotilde Courau, seule véritable star d'un casting qui ne demande qu'à se faire connaître. Nous ne tarderons pas à vous donner des nouvelles de cette production atypique pour un paysage cinématographique habituellement assez tristounet.

Réalisateur : Lionel Delplanque
Acteurs : Clotilde Courau, Clement Sibony, Alexia Stresi, Vincent Lecoeur, Maud Buquet
Scénario : Olivier Delbosc
Durée : env. 90 mn
Sortie prévue : le 5 avril 2000

LEXX



Ce n'est pas la première fois que je parle de cette sublime rouquine appelée Xev dont les aventures se situent dans l'espace le plus lointain, à bord d'un vaisseau des plus étranges, le Lexx. Si vos souvenirs sont bons, vous devez déjà savoir que cette série est excellente. Malheureusement, vous devez aussi savoir que Canal + avait l'intention de la diffuser l'été dernier. Après de nombreux retards, il semble que la chaîne cryptée soit enfin décidée à nous en proposer les meilleurs épisodes en juillet ou en août. Croisons les doigts pour qu'un nouveau retard ne vienne pas gâcher tous nos espoirs.

Earth : Final Conflict

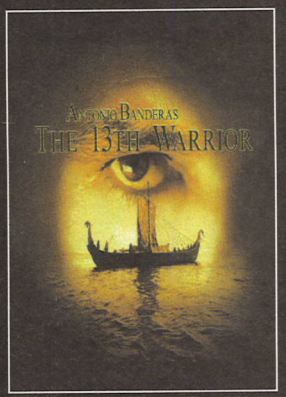
Cette fabuleuse série de science-fiction a connu un certain succès en France malgré une diffusion confinée à Canal +. Aujourd'hui, c'est la troisième saison qui s'apprête à envahir notre beau territoire. L'occasion rêvée de découvrir un nouveau visage, celui de la plantureuse Jayne Heitmeyer (qui incarne la mystérieuse Renee Palmer). Ce ne devrait pas être la seule surprise d'une troisième saison que l'on annonce fort réussie (avec l'hypothétique retour de William Boone). Rendez-vous le dimanche 27 février, à la même Bat-heure, sur la même Bat-chaîne.

DVD

- zone 1 -

The 13th Warrior
(Le 13ème guerrier)

Editeur : Touchstone Home Video
Genre : aventure

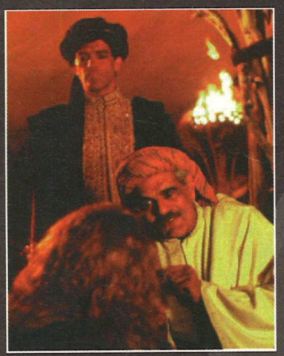


Scénario

Un ambassadeur exilé loin de chez lui va devoir prêter main forte à douze guerriers Vikings bien malgré lui. Une prophétie annonce en effet que la menace dont le pays est victime ne pourra être vaincue que par un groupe de treize guerriers. Celle-ci semble appartenir à une sorte de domaine mystique et invincible. Le groupe saura-t-il faire face à la mystérieuse malédiction ?

Avis

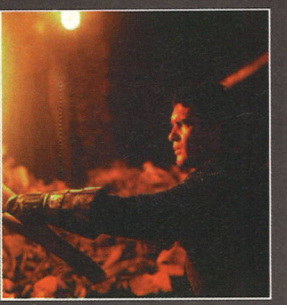
Quel dommage que John McTiernan ait été muselé pour sa réalisation, et surtout pour le montage définitif de son film. En effet, il manque près de 45 minutes de pellicule qui sont parties aux oubliettes (on remarque quelque chose au début du film où il manque nettement certains passages et que cette édition DVD ne propose malheureusement pas dans ces suppléments. Le désaccord entre le réalisateur et l'auteur Michael Crichton aurait pu avoir des résultats encore plus désastreux mais le talent des acteurs, la beauté des décors, l'originalité de l'histoire et la maîtrise de McTiernan derrière la caméra font de ce Treizième guerrier une bien belle aventure. Certaines scènes nous réservent de

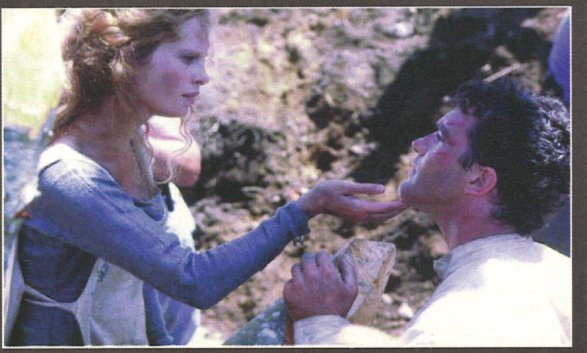


grands moments de surprise et Antonio Banderas remonte un peu dans notre estime, lui qui nous avait déçus depuis l'excellent Desperado. Les 12 autres guerriers sont vraiment ramarquables et assurent une présence presque palpable à l'écran. Le fil conducteur de l'intrigue réussit à nous maintenir dans l'illusion et le mystère pendant une bonne moitié du film et la vérité, qui en éclatant aurait pu nuire à l'intérêt, ne fait que l'entretenir. Même si on est un peu déçu de ce qu'il aurait pu être si le réalisateur avait été complètement libre, Le Treizième guerrier reste un excellent divertissement.

Vidéo : widescreen 2.35 :1
Langues : anglais et français en 5.1
Sous-titres : anglais
Suppléments : bande-annonce

Son : 4
Image : 4





- zone 2 -

Very Bad Things

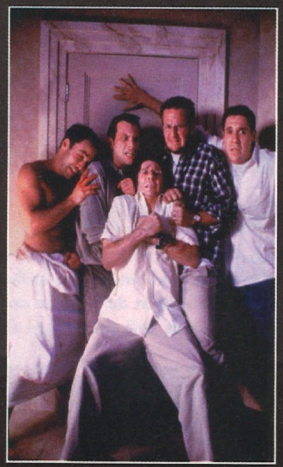
Editeur : M6 Vidéo
Genre : comédie trash

Scénario

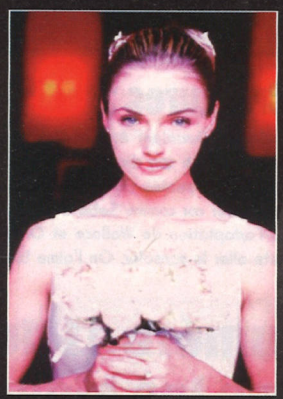
Kyle Fisher est le plus heureux des hommes : il va en effet épouser la ravissante Laura dans quelques jours. Ses amis les plus proches lui ont préparé un enterrement de vie de garçon axé sur la débauche totale. Alcool, drogue et sexe sont les fils conducteurs de la soirée. Hélas, la strip-teaseuse engagée meurt de manière accidentelle et plutôt que de prévenir les autorités, les cinq copains décident de cacher le corps. Garder le secret ne va pas être chose aisée.

Avis

Humour noir à outrance, les scénaristes nous poussent dans les tout derniers retranchements du supportable. Grinçant, violent et extrême, Very Bad Things est un énorme coup de pied dans les traditions. Les acteurs s'en donnent à coeur joie, Christian Slater et Cameron Diaz en tête rivalisent de cynisme et de cruauté. Pour son premier long-métrage, on sent que le réalisateur Peter Berg s'est quelque peu « lâché «, et ce pour notre plus grand plaisir. Inutile de préciser que ce long-métrage est à prendre sous l'angle du délire et de la loufoquerie la plus totale. Car si vous le prenez au sérieux, vous n'aurez pas assez de camisoles de force pour l'équipe du film au grand complet. Et croyez-le ou non, vu sous cet aspect, on arrive vraiment à exploser



de rire. A réserver à un certain public : au moment de sa sortie en salles, le film était interdit aux mineurs de moins de 16 ans.



Vidéo : widescreen 1.85 :1
Langues : anglais et français en 2.0
Sous-titres : français
Supplément : bandes-annonces, filmographies, notes sur le mythe d'Elvis

Son : 3.5
Images : 4

LE PROCHAIN NUMERO

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Le grand réveil tant attendu des éditeurs est enfin en marche. Il serait temps de sortir l'artillerie lourde au moment où l'ombre de la concurrence prend de plus en plus de place. Le premier à dégainer est le jeu de course qui manquait cruellement au maigre palmarès de la Dreamcast. En attendant V-Rally 2, MSR et Dead or Alive 2, vous allez avoir de quoi vous régaler sans aucune retenue.

Sega GT et 4 Wheel Thunder

Pas moins de deux grands espoirs de jeux de course en test dès le mois prochain. On les a tant attendus et on va être enfin récompensés de notre immense patience. Que ce soit le fun en 4x4 à travers des niveaux originaux qui sont une ode à la libeté ou la simulation pure qui se fixe comme objectif d'être la référence dans ce domaine. Au delà de GT2, il s'attaque à GT 2000 sur le nouveau support de Sony. Le pari est risqué, mais bien alléchant. Après le Dossier Caisses récapitulatif, on va pouvoir juger tout ce qui nous a été annoncé et promis. Une seule chose est certaine : ça va barder très très fort.

Nightmare Creatures 2

Le frisson est garanti à 100 %. Les ravages devraient être nombreux et notre ami Wallace n'a rien perdu de sa rage ni de son charisme. Inutile de préciser qu'il constitue une des plus grandes attentes de la plupart des joueurs sur la console. Il nous faut vous laisser car comme Seba a entendu Wallace, il insiste pour faire le test de l'adaptation de Wallace et Gromit sur Dreamcast : il nous faut tout de suite aller le consoler. On l'aime bien, notre Seba.

Red Dog

Seba et Neo Alex sont en train de passer un contrat pour savoir qui va le tester. Leur impatience n'a de limite que la réserve de munitions du shoot them up lui-même. Ils se crêpent donc le chignon. Paradoxal, quand on sait que c'est la coiffure qu'adopte Vincent le week-end. Mais Seba devrait vite renoncer depuis qu'il a compris que ce n'était pas une redif des Sentinelles de l'air.

Le numéro 11 de Dreamzone sera dans les kiosques le 18 mars.

l'arme absolue

En vente actuellement

+ de 30 000 astuces

PlayStation, Dreamcast, N64, Saturn, Game boy, Game Gear ...

+ de 2 500 jeux

Des trucs, des astuces, des codes et des conseils pour les jeux sur consoles : PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, Saturn, Game Boy, Game Gear... et sur Mac et PC.

Questions réponses personnalisées :

- Réponse sous 24 heures maxi, y compris pour les nouveautés et les jeux importés.
- Pour toutes les machines, même les plus anciennes.

mise à jour quotidienne

3615 DES TIPS

2, 23 F/MIN
KLETEL® - SIRET : 341 789 790